E3 2001 – НОВЫЕ ИГРЫ НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ. с. 72



СПУТНИКОВЫЙ INTERNET: ВЫСОКАЯ СКОРОСТЬ, УМЕРЕННЫЕ ЦЕНЫ

«ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ»: НОВЫЙ ПРОЕКТ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КАЗАКОВ»

MYST III: EXILE – ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

DVD-приводы: разумная альтернатива CD-ROM



Цифровые фотокамеры: тестирование элитных моделей



• WWW. ITC-UA. COM • WWW. GAMMER. NET •

ЦЕНТР ТВОЕЙ ЦИФРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ

НАСЫЩЕНЫЕ ТРЕХМЕРНЫЕ ИГРЫ

ВСЕ РАЗНООБРАЗИЕ МИРА ИНТЕРНЕТА

ВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО ВИДЕО

DV

БЫСТРОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ МУЗЫКИ

АКЦИЯ

Купи компьютер с процессором Intel® Pentium® 4 - получи ПОДАРОК

- неограниченный доступ в Интернет до конца года от СП"Инфоком" (количество призов ограничено)

Компьютер e.verest® с процессором

Intel® Pentium® 4-1,4 GHz / 128RIMM / 10.2 Gb / CD 52sp / SB / 32 Mb TNT 2 / keyboard / mouse / mouse pad /

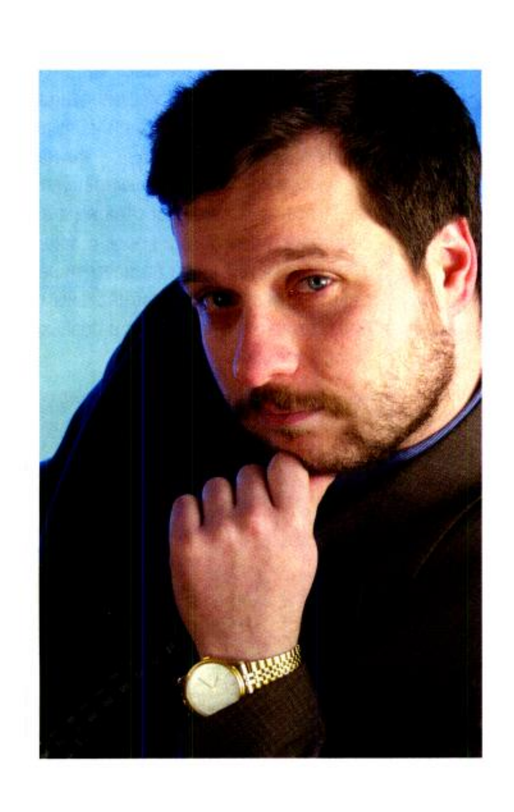
всего 4 800 грн.



464 7777 **просп. Красных Казаков, 8** **www.e.com.ua**



Революции в технологиях – эволюция в жизни



Порой кажется, что скорость смены поколений компьютерной техники просто безумна. Буквально каждые полгода появляются новые устройства, и это заставляет нас чуть ли не ежемесячно заниматься апгрейдом своих домашних систем, меняя в них то один, то другой компонент. Да, так и есть, вот только количество людей, поддерживающих свой компьютер в постоянно обновляемом состоянии, стремящихся идти в ногу со временем, не так уж велико, большинство владельцев ПК привыкает к новинкам достаточно долго, что и неудивительно – многие из нас в душе консерваторы и к переменам относятся с осторожностью. О действительной же смене поколений компьютерной техники и о повсеместном внедрении в жизнь революционных технологий можно говорить только в том случае, когда новые устройства появляются в компьютерах подавляющего числа пользователей.

Это в большей степени справедливо в отношении владельцев домашних ПК, так как именно они наиболее рационально подходят к выбору компонентов своих систем. Пока какая-либо из новинок не завоюет себе место под солнцем, не станет стандартом де-факто и значительно не подешевеет, основная масса пользователей не решится на апгрейд ПК. Так было с 3D-акселераторами, которые только сейчас, после пяти лет развития, стали неотъемлемым атрибутом каждого компьютера. Так произошло чуть раньше с приводами CD-ROM, а затем и с модемами. Абсолютно по тому же сценарию развивается и мобильная телефония. Это вполне закономерно – за прошедшее время вышло большое количество трехмерных игр, вырос объем программных продуктов, увеличилось число полезных и качественных Internet-сервисов, произошло глобальное удешевление компонентов и т. д. Именно эти причины и привели к появлению в нашей повседневной жизни новых технологий.

Сейчас подобный процесс «медленного внедрения» происходит для приводов DVD-ROM и цифровых фотокамер. Неудивительно, что данный номер «Домашнего ПК» посвящен именно этим устройствам. Ведь сегодня привод DVD-ROM приблизился по стоимости к обычному дисководу CD-ROM, а функциональность у него при этом значительно выше. Здесь и высококачественные фильмы, и большие мультимедийные продукты, и новые игры, с легкостью занимающие такой, казалось бы, огромный объем, ко всему прочему DVD-ROM выполняет функции и обычного CD-привода. Та же картина наблюдается в сегменте цифровых фотокамер. Еще недавно бывшие экзотикой, сегодня подобные устройства позволяют своим владельцам по-новому относиться к собственным фотоархивам. По сути, цифровая фотография – это новая философия получения, обработки, хранения фото, которая находит все больше приверженцев во всем мире. Тем более что уже и в нашей стране стали появляться фотолаборатории, облегчающие печать готовых фотографий из цифровых снимков.

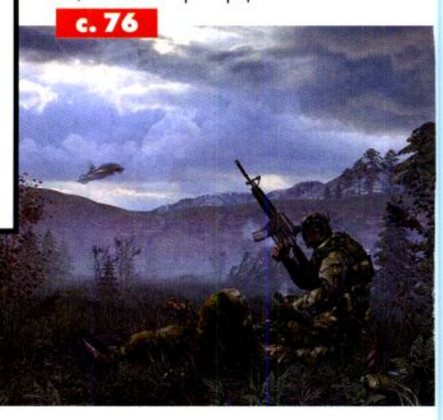
Аналогия с медленной революцией вполне справедлива и для всего рынка IT-технологий для дома в Украине. Казалось бы, многие фирмы уже давно имеют в своих прайсах конфигурации компьютеров, которые называются домашними, наш журнал выходит уже более двух с половиной лет, но по-настоящему рынок домашних ПК в Украине начинает приобретать черты цивилизованного только сейчас. Об этом говорит и появление в последнее время у нас в стране продукции многих ведущих фирм именно для домашнего использования, развитие сети розничных магазинов компьютерной техники, активное внедрение «карточного» Internet и IP-телефонии, да и, в конце концов, рост тиража нашего издания. То, о чем мы с надеждой говорили два года назад, постепенно становится реальностью, и это не может не радовать.

Приятного вам чтения.

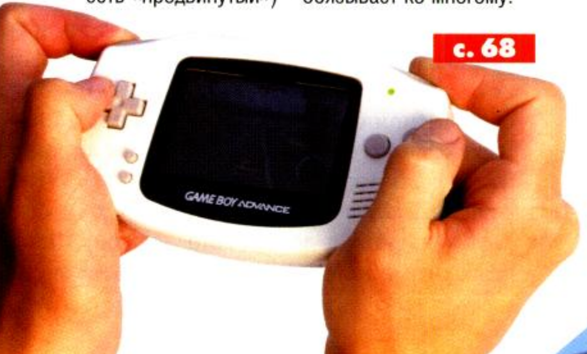
С уважением, Олег Данилов

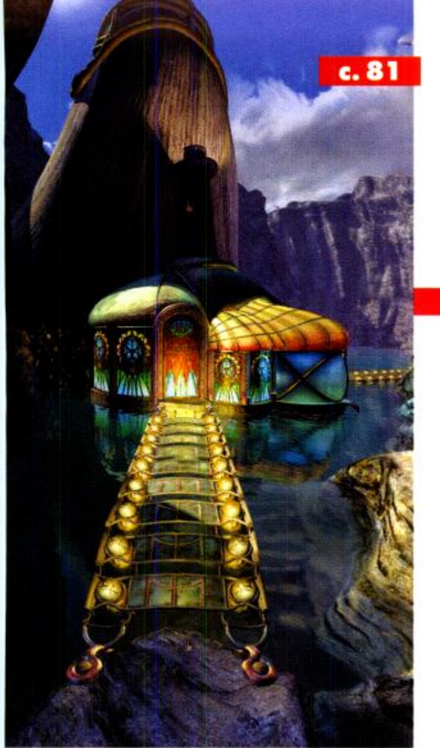


№ 7 (31), ИЮЛЬ 2001 · НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC-UA.COM









с. 81

МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ СНОВ

Поиграв часок-другой в Myst III, убеждаешься, что разработчики сделали почти невозможное: лучше, чем ребята из Presto Studios, реализовать все, что вложено в два с лишним гигабайта игры, не смог бы никто.



НОВЫЕ ИГРЫ НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ: E3 2001 TOP 15

Отшумело, отгремело очередное ежегодное игровое шоу в Лос-Анджелесе...



с. 72

ПРИВОД DVD-ROM – УЖЕ НЕ РОСКОШЬ. ТЕСТИРОВАНИЕ 12 МОДЕЛЕЙ

Хотя DVD-диски по-прежнему не слишком доступны для рядового пользователя ПК, но серьезные причины обратить внимание на приводы DVD-ROM уже появились. Цена на них упала настолько, что покупать CD-ROM просто не имеет смысла.

с. 38



с. 20

INTERNET НА ТАРЕЛОЧКЕ

Вам надоело отключать в броузере графику при просмотре Web-страниц? Вас раздражают предложения в духе «Загрузите эту прекрасную программу бесплатно – объем всего 274 MB!»? Не кажется ли вам искусственной шумиха вокруг передачи видео через Internet? Если на все эти вопросы вы даете один и тот же ответ – «да», вывод очевиден: вы используете классический способ подключения к Всемирной Паутине – модемное соединение. И вам пора что-то менять...

Страна Internet

Дискотека

Альтернатива

Игротека



ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов

РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Владимир Лабазов
Александр Савченко

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская

ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша

МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Олег Переверзов
Владимир Кочмарский

ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин

МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук

МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 7 (31), июль 2001
Свидетельство о регистрации КВ № 3924 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2001 г.

Цветоделение и печать «Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная
Подписной индекс 22615 в Каталоге изданий Украины, с. 91, в Объединенном каталоге «Пресса России», с. 274

Тираж 17000 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc-ua.com
Web-сервер:	www.itc-ua.com

ITC

Редакция благодарит студию немецкой мебели «Матисс» за помощь, оказанную при оформлении обложки



ГДЕ КУПИТЬ И ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7476
«Блиц-Информ»
(044) 251-8161
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272
Идея
(0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235

ЛУЦК
«Периодика и консалтинг»
(03322) 4-1040

ЛЬВОВ
«Саммит-Львов 247»
(0322) 74-3223
«Галицькі контракти»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547

ОДЕССА
Представительство KSS
(0482) 37-0555

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
ул. Костенко, 11/1
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»

СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12
«Скайнет»
ул. Петропавловская, 47

ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356

ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в Ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2001 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 91, цена за месяц – 5,17 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044) 244-8582



Объем информации растет с каждым днем, и потому все более важной и насущной становится проблема ее быстрой и эффективной обработки. Новые персональные лазерные принтеры hp – решение этой задачи. Они быстры, надежны, просты в использовании, они не только печатают все, что вам нужно, но и предлагают расширенные коммуникационные решения по копированию, сканированию и пересылке документов из вашего офиса или дома.

Больше, чем просто принтер

hp LaserJet 1200 – принтер

- скорость печати 14 стр/мин
- стандартная память 8Мб (расширяемая до 72Мб)
- разрешение 1200 x 1200 dpi
- HP PCL 6, PCL 5e. Эмуляция PostScript level 2
- наращивается копировальной /сканирующей приставкой

hp LaserJet 1220 – принтер/сканер/копир

- копировальная/сканирующая приставка в комплекте
- скорость печати 14 стр/мин
- цветное сканирование: с оптическим разрешением 600 dpi, интерполированное – 9600 dpi
- скорость копирования до 12 копий/мин
- профессиональное программное обеспечение OCR
- цветное сканирование для электронной почты и web-страниц

hp LaserJet 3200 – принтер/сканер/копир/факс

- скорость копирования/сканирования 9 стр/мин
- стандартная память 8Мб (расширяемая до 72Мб)
- 1200 x 1200 dpi
- HP PCL 6, PCL 5e
- цветное сканирование: с оптическим разрешением 600 dpi, интерполированное – 9600 dpi
- скорость факс-модема (V.34) 33,6 кб/сек

hp®
invent

ЧТОБЫ КУПИТЬ НЕМЕДЛЕННО ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ЛЮБУЮ ИНТЕРЕСУЮЩУЮ ВАС ИНФОРМАЦИЮ, ОБРАТИТЕСЬ К ЛЮБОМУ ИЗ ДЕЛОВЫХ ПАРТНЕРОВ HP ИЛИ ЗВОНИТЕ

Сертифицированные партнеры hp: ERC: (044) 230-3474; Квазар-Микро: (044) 239-9988, (0572) 14-2922, (0322) 97-1321, (0482) 34-4007, (0612) 13-7475, (0542) 21-0873, (0362) 22-1408; ICS Украина: (044) 247-39-00; АМИ: (062) 334-2222; Техника: (062) 385-8250; DataLux: (044) 249-63-03; NIS: (044) 224-4033; ProNet: (044) 295-1617; RQL: (044) 227-2144; ULYSSES: (044) 296-3200; ULYS Systems: (044) 513-9134; АСТ Груп Украина: (044) 461-9850; В.М.: (044) 290-0910; Диавест: (044) 440-9077; Интер-Вест: (062) 335-7745; Ланжерон: (044) 253-8889; Мастер-8: (044) 241-8400; МКС: (044) 416-1181, (0572) 149-520, (0622) 929-303, (0642) 501-402, (0629) 337-589; МУК: (044) 490-5171; Навигатор: (044) 241-9494; Н-БИС: (0482) 280-090; Нофком: (044) 224-1565; Софт-Плюс: (044) 252-7678; Спецвузавтоматика: (0572) 191-505, (0612) 133-443, (0562) 478-919, (0642) 540-388; Стерлинг Груп: (0612) 628-113; Стилус: (044) 271-3045; ТиД: (0482) 346-723; Пивдень: (0612) 623-511; Юнитрейд: (044) 461-9070
Авторизованные сервисные центры hp: BMS Сервис: (044) 560-3861; (0512) 374-673; ERC: (044) 230-3484; S&T Soft-Tronik: (044) 235-4355.
Авторизованный поставщик сервисных запчастей: НПФ VD MAIS: (044) 227-1389.
Сервисные центры компании ERC: Д-Комп Лтд: (0562) 782-651; Интер-Вест: (062) 335-2347; МКС: (0572) 282-194; Н-БИС Лтд: (0482) 287-070; Спецвузавтоматика: (0572) 121-717; Техноэкс: (0322) 971-912.
Телефонная линия технической поддержки hp: (044) 490-3520; Web site: www.hpinvent.com.ua



ФОТОПРИНТЕРЫ ИДУТ «В ОТРЫВ»

Не нуждающаяся в представлении компания Sony внедряет свою новую стратегию на рынке персональных устройств печати под лозунгом «Печатай с помощью Sony в любое время, в любом месте, для всех». В начале июня ею были продемонстрированы два новых фотопринтера (DP-SV77 и DPP-SV88), способных выполнять свои задачи «в отрыве» от ПК.

Такой принтер почти ничем не отличается от мини-компьютера

Пользователям принтера DPP-SV77 не придется сгружать отснятый материал на компьютер для того, чтобы «облагородить» изображения перед окончательной распечаткой. Для этого достаточно будет воспользоваться откидным 3,5-дюймовым дисплеем и провести базовое редактирование средствами самого принтера.

DPP-SV77 (цена – $500) поступит в продажу в июле, а DPP-SV88 ($800) – в октябре 2001 г.

ЧТО ОБЩЕГО МЕЖДУ «ЧУЖИМ» И ОБЫЧНОЙ МЫШЬЮ?

Кто вспомнит, как назывался злополучный космический корабль в фильме «Чужой»? По крайней мере, у владельцев новых игровых контроллеров от компании Belkin Components ответ на этот вопрос всегда будет перед глазами – на манипуляторе из серии Nostromo, которыми известный производитель аксессуаров собирается удивить игровую общественность в новом сезоне.

Впрочем, джойстик N60 Pilot Stick и геймпады N40 и N45 ничего сверхъестественного собой не представляют – интересные модели, и не более того. Но вот мышка N30 GameMouse с обратной тактильной связью по технологии TouchSense смотрится весьма оригинально. К ней в дополнение предлагается еще одна диковинка – мини-клавиатура N50 SpeedPad. 10 программируемых клавиш, 8-позиционный переключатель направления, колесико управления газом – что еще нужно для победы?



У игровых контроллеров Nostromo весьма экзотическая внешность



Младшие модели – внешне практически полные копии старших

LOGITECH НЕ ЗАБЫВАЕТ О НЕДОРОГИХ УСТРОЙСТВАХ

Об исключительно теплом отношении редакции нашего журнала к продукции Logitech давно знают его читатели. Поэтому мы не могли пройти мимо новой линейки достаточно дешевых, но качественных игровых контроллеров, анонсированных компанией на выставке E3 в Лос-Анджелесе.

Джойстик начального уровня WingMan Attack 2 (цена $19,95) придет на смену своему предшественнику, с которым вы уже знакомы по нашим публикациям. В соответствии с модой и требованиями сегодняшнего дня он, в отличие от «старичка», оснащен USB-интерфейсом.

Семейство рулей пополнилось младшей моделью WingMan Formula GP (цена $49,95), которая также подключается к компьютеру через USB-порт. Она является практически полной копией хорошо знакомого нам WingMan Formula Force GP, но лишенной force feedback. А соответственно, и цена почти в два раза меньше.

РУБЕЖ 4 МИЛЛИОНА ПИКСЕЛОВ ВЗЯТ...

...в новой цифровой фотокамере Cyber-shot DSC-S85 от Sony Electronics. Кроме 4,1-мегапиксельной матрицы, аппарат может «похвастать» высококачественной «цейсовской» оптикой (объектив Vario Sonnar с трехкратным оптическим увеличением (цифровое – шестикратное), 14-битовым аналого-цифровым преобразователем DXP (Digital eXtended Processor), полуторадюймовым ЖК-дисплеем, видеовыходом и портом USB.

В новых моделях добавляются новые функциональные возможности и совершенствуются старые. Здесь, к примеру, предусмотрены такие полезные «фишки», как съемка до десяти кадров с автоматическим сохранением последовательности в формате Animated GIF, импульсная подсветка для автофокусировки в темноте, использование внутренней памяти камеры в качестве буфера для копирования с одного Memory Stick на другой и т. п.



4 мегапиксела... теперь действительно четыре

«ВОДЯНЫЕ» ПЛОСКИЕ ТЕЛЕВИЗОРЫ ОТ SHARP

К летнему сезону компания Sharp Electronics подготовила линейку плоских жидкокристаллических телевизоров и нарекла их именем AQUOS. Это буквосочетание является производным от aqua (вода) и quality (качество). В названии продуктового ряда при желании можно усмотреть прозрачный намек на то, что картинка будет кристально чистой, как вода в горном ручье.

В линейку входят три модели с диагоналями экрана 13, 15 и 20 дюймов (ценовой диапазон – от $1599 до $3299). Толщина телевизора составляет немногим более двух дюймов.

Будущим владельцам новых телевизоров не придется долго ломать голову, выбирая место для них. Набор разнообразных крепежей даст возможность созерцать элегантное устройство, стоящее на столе, либо, замаскировав под картину, повесить его на стену.

Поставим на стол или повесим на стенку?



ВОЛШЕБНАЯ ПЕРЧАТКА

Управлять движениями и действиями персонажей компьютерных игр с помощью клавиатуры, мыши или джойстика мы обучены, можно сказать, с пеленок. В недалеком будущем игрокам доведется испытать в действии экзотический игровой контроллер P5, разработанный компанией Essential Reality. Самое удивительное – это его внешний вид: перчатка как перчатка, но подключенная к USB-порту.

Легким движением руки...

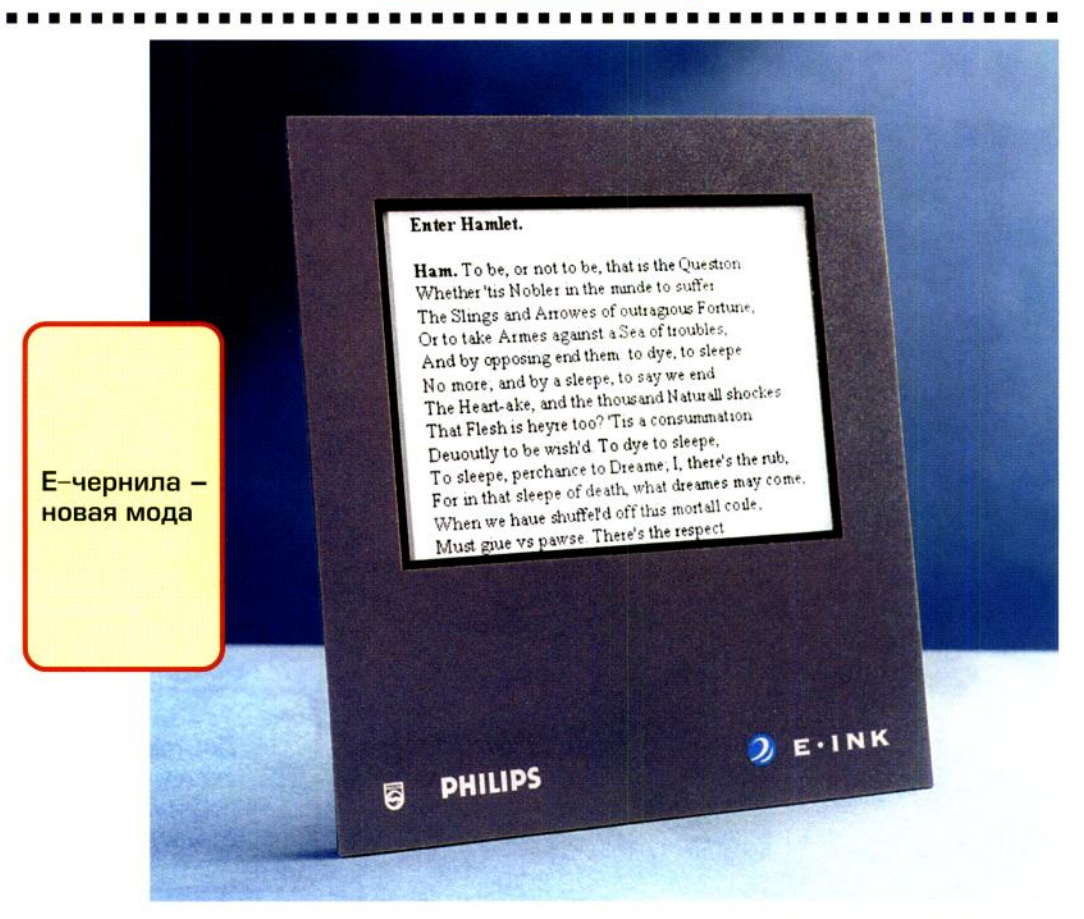
Человек, имеющий на вооружении P5, способен влиять на ситуацию в современных трехмерных играх, выполняя простые жесты. Сделаешь движение рукой вверх – и вертолет на экране поднимется в воздух, направишь указательный палец на монстра – прогремит выстрел...

За удовольствие положено платить, и немало. Цена на перчатку в США установлена на уровне $129, но зато P5 совместима с множеством игровых платформ, включая PC, Mac, PS2 и даже еще не вышедшая Xbox.

ОТ ЭЛЕКТРОННЫХ ЧЕРНИЛ ПЯТЕН НЕ БЫВАЕТ

ЖК-дисплеями нынче никого не удивишь. А в сферу портативных информационных устройств (карманные ПК, мобильные телефоны, е-книги, беспроводные терминалы) мало-помалу начинают проникать миниатюрные экраны, использующие технологию электронных чернил. От своих жидкокристаллических собратьев е-чернильные дисплеи отличаются меньшей толщиной (на 30–50%), более низким энергопотреблением и повышенной контрастностью.

Массовое производство подобных устройств начнется в 2003 г., но уже сейчас появляются первые прототипы. Не так давно на симпозиуме Society for Information Display были представлены результаты четырехмесячного сотрудничества Philips и E-Ink. Оба продемонстрированных прототипа ink-дисплеев работают в черно-белом и монохромном режимах с разрешением 80 dpi.



Е-чернила – новая мода

МОТОЦИКЛ + PLAYSTATION = GAMERIDER

Куда поедем сегодня?

В гонках за максимальной реалистичностью участвуют не только разработчики компьютерных игр, но и конструкторы «железных» устройств и приспособлений. Мы не зря упомянули о гонках, потому что новая разработка компании CycleFX (*www.cyclefx.com*) имеет к ним самое непосредственное отношение.

Радуйтесь, поклонники виртуального мотоспорта, старенький геймпад (или даже новенький руль) не в силах предоставить вам такое море эмоций и ощущений, которое вы испытаете, находясь в седле почти настоящего «железного коня» под названием GameRider.

Уплатив полтысячи долларов, мотофанатик получает в распоряжение настоящий тренажер, совместимый с четырьмя десятками игр для Sony Playstation. Конструкторы позаботились, чтобы как дети, так и взрослые чувствовали себя комфортно и не испытывали проблем с управлением.

«Магическая» весна

Олег Данилов



Pro Tour Barcelona: первый тур – играют 335 лучших магов мира

История великолепной настольной логической спортивной коллекционной карточной игры Magic: The Gathering (M:tG, «Мэджик») компании Wizards of The Coast (*www.wizards.com*) в Украине насчитывает всего-то три года. Количество игроков, которых в M:tG традиционно называют магами (игра представляет собой магическую дуэль), у нас на Родине еще не очень велико, но, тем не менее, об украинских волшебниках в конце нынешней весны узнали во всем мире. Именно в мае произошло сразу два события, благодаря которым Украина вошла в клуб «магических» стран мира. Но обо всем по порядку.

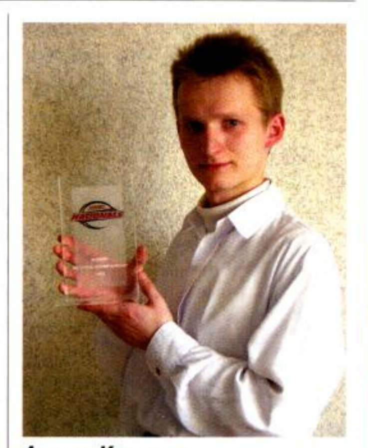
В Барселоне (Испания) 4–6 мая состоялся последний, пятый, турнир серии Magic: The Gathering Pro Tour сезона 2000–2001 гг. На этом престижнейшем соревновании с призовым фондом более 200 тыс. долл. собрались 335 лучших игроков из 38 стран мира – магов мирового класса. Украину на турнире представлял единственный игрок – киевлянин **Юрий Коломейко**. Именно он и стал одной из главных сенсаций и самым большим сюрпризом Pro Tour Barcelona. Юрию, для которого соревнование такого уровня было первым, удалось выйти в финал турнира, так называемый TOP 8, где в очной ставке встретились восемь сильнейших игроков мира. И хотя киевлянин и проиграл четвертьфинальный матч, но занял престижное седьмое место и фактически ввел Украину в число стран «большой магии». Дело в том, что выход в финальную часть турниров класса Pro Tour сам по себе считается весьма большим достижением для игрока.





Юрий Коломейко

Второе значительное событие этой весны для украинского M:tG – проведение 19–20 мая Первого Национального чемпионата Украины. Соревнования, прошедшие в Киевском Дворце молодежи и юношества, собрали 40 лучших игроков страны. Основной состав магов принадлежал к старейшей в Украине киевской школе, тем не менее присутствовали игроки и из других регионов, где «Мэджик» только начинает развиваться, – Днепропетровска, Львова, Одессы, Полтавы, Севастополя. Специально для проведения судейства на чемпионате Украины из Бельгии приехал судья 4-го уровня Кирилл Гриллон. И хотя следовало бы высказать ряд весьма серьезных претензий в адрес организатора турнира компании «Саргона-Киев» (место, где проходили соревнования, было «спрятано» так искусно, что возможные болельщики вряд ли его нашли), можно сказать, что сам по себе факт проведения чемпионата уже отраден. Итак, турнир закончился. Чемпионом



Артем Козачук

Украины стал киевлянин **Артем Козачук**. Остальные места в TOP 8 распределились следующим образом:

2. Андрей Губачев
3. Борис Злотоябко
4. Алексей Изосимов
5. Иван Кульбич
6. Николай Самосватов
7. Максим Леонов
8. Александр Акинфиев

Что ж, остается пожелать украинским магам дальнейших успехов. Тем более что с 29 июня по 1 июля в Милане (Италия) пройдет чемпионат Европы, а с 8 по 12 августа в Торонто (Канада) состоится мировое первенство, в которых, мы надеемся, примет участие и украинская команда.

Всех же заинтересовавшихся этой неординарной игрой мы отсылаем на сайт киевского клуба Magic: The Gathering «Магия игры» – *mtgclub.kiev.ua*. ■

Samsung SGH-A300



Эта модель представляет новое поколение имиджевых телефонов Samsung серии А. Как и ее предшественница SGH-A100, которую мы рассмотрели в июньском обзоре («Домашний ПК», № 6, 2001, *www.itc-ua.com*), она выполнена в раскладывающемся корпусе – компактном и достаточно прочном. Правда, пружина в креплении крышки этой модели так и осталась тугой, из-за чего открыть ее одной рукой довольно трудно. С SGH-A300 тоже поставляются две ионолитиевые батареи (стандартная и уменьшенной толщины) и устройство «свободные руки».

Важнейшее отличие новой модели от SGH-A100 заключается в том, что на внешней поверхности ее крышки установлен дополнительный экран, где отображается номер звонящего абонента. Если учесть, что крышка корпуса выполняет роль активного флипа (ее открытие эквивалентно снятию трубки обычного телефона), внешний экран весьма полезен – он позволяет заранее узнать, кто звонит, и решить, отвечать ли на вызов. У SGH-A100 такой возможности не было, и из-за этого в нем приходилось отключать функцию активного флипа.

Вместо отдельных клавиш для навигации в меню в SGH-A300 появился более удобный четырехпозиционный переключатель. Переделано и само главное меню – теперь на экран одновременно выводятся не один, а три пункта, что существенно облегчает ориентацию. Добавлена поддержка WAP, которой не было у SGH-A100, но, к сожалению, удалены игры.

Дизайн аппарата также изменился: вокруг экранов и клавиш установлены зеркальные вставки, сами клавиши выполнены из резины с серебристым покрытием. В итоге телефон приобрел еще более привлекательный вид. Кстати, среди представительниц прекрасного пола SGH-A300 вызвал настоящий фурор. ■

Цена – $500
Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине: тел. (044) 490-6878

91/100

- ☺ Дополнительный экран на внешней стороне корпуса
- ☺ Малые габариты и масса
- ☺ Отличный дизайн
- ☺ Удобное управление
- ☺ Поддержка WAP
- ☺ Хорошие оснащенность и комплектация
- ☹ Пружина, удерживающая крышку, слишком тугая

Hewlett-Packard ScanJet 2200C

Самый доступный ценовой класс цветных планшетных сканеров, стоимость которых находится в пределах $60–80, сформировался около двух лет назад. Однако до недавних пор в него не входили продукты от ведущих мировых брэндов. Сегодня ситуация меняется: один из новейших сканеров от Hewlett-Packard – ScanJet 2200C, анонсированный в марте на выставке CeBIT 2001, – предназначен именно для тех, кто ищет предельно дешевый аппарат.

От большинства других сканеров аналогичного уровня аппарат отличается хорошим качеством сборки (этим всегда славились изделия HP), свидетельствующим о надежности конструкции, а также симпатичным и функциональным дизайном. Для любителей «быстрых операций» есть даже кнопки автоматического копирования на принтер и запуска управляющей программы. Кстати, утилит в комплекте со ScanJet 2200C поставляется две: классическая PrecisionScan LTX и отдельный TWAIN-модуль, совместимый с Windows Image Acquisition – усовершенствованной технологией подключения и работы с устройствами ввода изображений, появившейся в Windows Me. Обе утилиты отличаются высокой степенью автоматизации, хотя и оставляют «лазейки» для ручной настройки опций сканирования, которую так любят опытные пользователи.

Работает ScanJet 2200C практически бесшумно. Как мы и ожидали, он обеспечивает отличное качество сканирования и одинаково хорошо подходит как для распознавания текстов, так и для ввода цветной графики. Единственный недостаток – невысокое быстродействие. Оно характерно для большинства недорогих моделей и практически не ощущается при эпизодическом использовании, для которого, как правило, подобные аппараты и покупают. Таким образом, конкурентами ScanJet 2200C являются прежде всего предельно дешевые аппараты от производителей «второго эшелона», по сравнению с которыми он явно выигрывает. ■







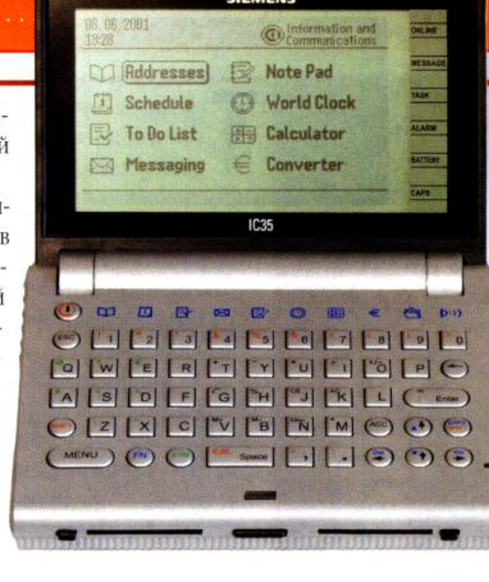
- ☺ Хорошее качество сканирования
- ☺ Надежная конструкция
- ☺ Низкая цена
- ☺ Невысокий уровень шума
- ☺ Наличие драйвера, оптимизированного для Windows Me
- ☺ USB-подключение
- ☹ Низкое быстродействие

Цена – $90
Продукт предоставлен представительством Hewlett-Packard в Украине: тел. (044) 490-6620

76/100



Siemens IC35



Для этого оригинального продукта компания Siemens придумала собственное название – «mobile companion», что можно перевести приблизительно как «спутник мобильного телефона». Это карманный компьютер, оснащенный рядом инструментов, специально предназначенных для совместной работы с сотовым телефоном. Замысел создателей прост: комплект из обычной «трубки» (подразумевается аппарат марки Siemens, хотя поддерживаются и некоторые аппараты от других производителей) и IC35 по функциональным возможностям соответствует смартфону. Такое решение имеет свои преимущества и недостатки. С одной стороны, носить одно устройство, как правило, удобнее, чем два. Однако из-за больших габаритов смартфоны не всегда удобны, так что комплект от Siemens может оказаться предпочтительнее благодаря большей гибкости.

В перечень основных приложений, установленных в IC35, входят адресная книга, органайзер, отдельный список напоминаний, коммуникационная программа, блокнот, калькулятор и WAP-броузер. При желании можно установить дополнительные утилиты и игры – они есть в комплекте поставки, а также на Web-сайте Siemens.

IC35 подключается к телефону через инфракрасный порт или сигнальный кабель. С него можно читать и отправлять сообщения SMS и электронной почты (при наличии полноценной клавиатуры это намного удобнее), обновлять информацию в адресной книге и органайзере, просматривать списки звонков и даже настраивать некоторые опции телефона. К компьютеру IC35 подключается с помощью подставки с кабелем и специального ПО. Кроме того, для хранения и передачи данных могут быть использованы карты памяти MultiMedia Card (имеются 2 разъема) и SmartCard.

В итоге IC35 оказался удивительно функциональным и гибким инструментом, который можно смело порекомендовать всем владельцам телефонов Siemens. ■

Цена – $250
Продукт предоставлен представительством Siemens в Украине: www.my-siemens.com

94/100

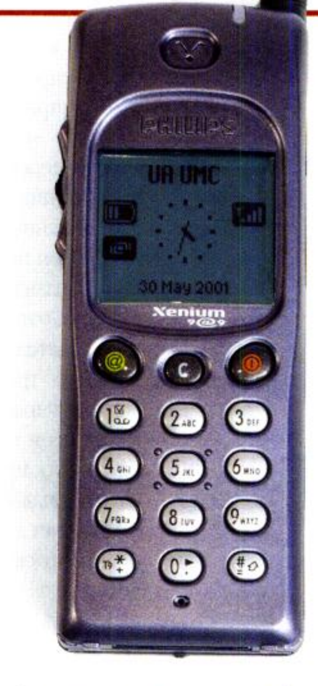
- ☺ **Возможность работы с мобильным телефоном с использованием большого экрана и полноценной клавиатуры**
- ☺ **Небольшие габариты**
- ☺ **Возможность установки дополнительных программ**
- ☺ **Поддержка MultiMedia Card и SmartCard**
- ☹ **Небольшой список поддерживаемых телефонов**

Philips Xenium 9@9

Телефоны серии Philips Xenium относятся к имиджевым аппаратам, для которых внешний вид – половина успеха. К счастью, невыразительный темно-серый цвет корпуса – не единственно возможный. Серебристый вариант смотрится гораздо эффектнее.

В Xenium 9@9, как и в младших моделях Philips, используется фирменный рычажок *Pilot-Key*. Здесь кратковременное нажатие на него означает подтверждение выбранной опции, а продолжительное – отказ (аналог клавиши *Escape*). Последнее на практике не очень удобно (поэтому для данной команды предусмотрена отдельная кнопка *C*), однако позволяет в случае острой необходимости управлять телефоном только одной рукой.

Отличительных особенностей у Xenium 9@9 две. Во-первых, это огромный срок работы от батарей без подзарядки – до 600 часов в режиме ожидания. Реально, по нашим наблюдениям и отзывам других пользователей, телефоном можно автономно пользоваться до 10 суток (!!!), разговаривая по 5–10 минут в день, играя во встроенную игру (аналог Arcanoid) и активно исследуя меню. Вторая важная функция – отлично работающая система голосового управления. Аппарат уверенно распознает речевые команды на русском языке , причем не ошибается при смене интонации и тембра голоса. Если команды произносит другой человек, телефон тоже воспринимает их с довольно высокой вероятностью. В отличие от остальных представителей серии Xenium модель 9@9 поддерживает WAP.



С другой стороны, Xenium 9@9 не лишен некоторых недостатков. Отсутствие встроенной телефонной книги в аппарате такого класса выглядит как досадное недоразумение. Иногда случаются незначительные сбои во время работы в меню. Правда, на качестве связи это не сказывается – она остается довольно неплохой. ■

Цена – $245
Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461–9070

86/100

- ☺ Очень большое время работы от батарей
- ☺ Отличная система голосового управления
- ☺ Неплохое качество связи
- ☺ Встроенный органайзер
- ☺ Разумная цена
- ☹ Нет встроенной телефонной книги
- ☹ Случается самопроизвольная быстрая прокрутка меню

Samsung SyncMaster 240T

Диагональ 24 дюйма, формат 16:10, видимая область размером 51,5 × 32,5 см. Документ формата А3 отображается здесь в натуральную величину, и еще остается свободное пространство для всевозможных панелей инструментов. Что самое удивительное, этот гигантский монитор без труда помещается на любом столе, ведь он жидкокристаллический (толщина 7 см). Вместе со всеми своими уникальными свойствами – компактными размерами, минимумом электромагнитных излучений и высочайшим качеством изображения – ЖК-дисплеи традиционно обладают замедленной реакцией. Samsung SyncMaster 240T – первый монитор, о котором можно сказать, что он пригоден для игр и по «быстродействию» в других приложениях не сильно уступает обычным ЭЛТ-мониторам. Объективная причина тому – уменьшенное до 25 мс время реакции, которое у других ЖК-панелей составляет 50 мс, и это, несомненно, выдающееся достижение.



Великолепно проявил себя монитор и в качестве киноэкрана, особенно при просмотре широкоформатного фильма с DVD. Функции Picture-in-Picture и Picture-by-Picture позволяют выводить изображение, получаемое с видеовхода, в отдельном окне и просматривать его без «отрыва от производства».

«Родным» разрешением для SyncMaster 240T является 1920 × 1200, с которым справится далеко не каждая видеокарта и уж точно не каждый кабель. Решением проблемы здесь могло бы быть цифровое соединение, однако максимальный видеорежим при подключении через DVI – 1280 × 1024. Это, пожалуй, единственный серьезный недостаток монитора, если только не говорить о цене. ■

- ☺ Более чем достаточно места на Рабочем столе
- ☺ Широкоформатный видеоэкран
- ☺ Рекордно малая инерционность
- ☹ Разрешение до 1280 × 1024 при подключении через DVI
- ☹ Цена неплохой иномарки

Цена – $5600
Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине: тел. (044) 490–6878

90/100

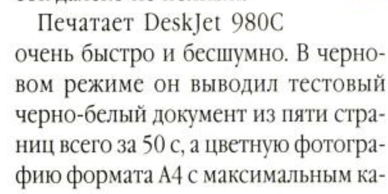
Hewlett-Packard DeskJet 980C

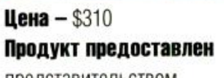


Наш новый «знакомый» – струйный принтер HP DeskJet 980C, анонсированный на выставке CeBIT 2001. В принципе, это высококлассный аппарат, ориентированный на профессиональное применение, однако качественная фотопечать является одной из его ключевых возможностей, а следовательно, он будет интересен и индивидуальным пользователям. DeskJet 980C особенно подойдет для домашнего офиса.

Удобство и хорошая оснащенность – «родственные» черты принтеров «девятисотой» серии от HP. Модель 980C обладает ими в полной мере. В число ее достоинств входит функциональный лоток подачи/приема листов, оборудованный специальным слотом для фотобумаги формата 10 × 15 см, кнопка отмены задания, позволяющая мгновенно остановить вывод бракованного листа без потери времени и чернил, датчик автоопределения типа бумаги, устройство автоматической двусторонней печати, входящее в комплект поставки. И этот список далеко не полный.

Печатает DeskJet 980C очень быстро и бесшумно. В черновом режиме он выводил тестовый черно-белый документ из пяти страниц всего за 50 с, а цветную фотографию формата A4 с максимальным качеством – за 4,5 мин (для сравнения: практически все принтеры, участвовавшие в февральском тестировании, выполняли это задание в среднем в 2 раза дольше). Механизм принтера работает абсолютно беззвучно – только при скоростной печати слышно, как шелестит бумага. Качество оттисков, изготовленных на DeskJet 980C, высокое и, как мы и ожидали, мало зависит от сорта используемой бумаги. ■





Цена – $310
Продукт предоставлен представительством Hewlett-Packard в Украине: тел. (044) 490-6620

92/100

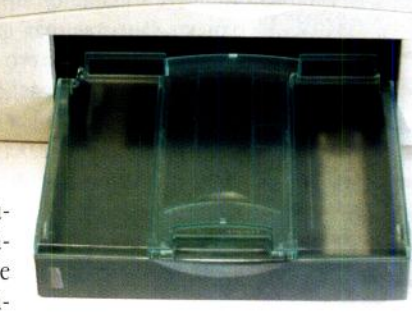
- ☺ **Очень высокое быстродействие**
- ☺ **Бесшумная работа**
- ☺ **Хорошая оснащенность**
- ☺ **Удобство и неприхотливость**
- ☺ **Высокое качество печати, не зависящее от сорта бумаги**
- ☹ **Высокая цена**

Xerox DocuPrint M750

В середине лета компания Xerox начинает продажи своего нового струйного принтера среднего уровня – DocuPrint M750. Мы получили возможность познакомиться с новинкой практически одновременно с ее появлением в магазинах.

DocuPrint M750 представляет собой достаточно крупное и массивное устройство, так что для его установки потребуется довольно много места. Важная конструктивная особенность принтера – печатающие головки с раздельными баллонами для каждого цвета чернил. Это позволяет более гибко контролировать затраты на расходные материалы.

Работает M750 хоть и не бесшумно, но все же достаточно тихо. Его производительность также оказалась высокой как в черно-белом, так и в цветном режимах. Кстати, весьма полезен режим Express, который дает возможность печатать с высокой скоростью, но в отличие от обычного чернового режима практически без потери качества.



Монохромный текст на M750 получился очень хорошим, как и заявляет компания Xerox, – близким к «лазерному». Также вполне достойной оказалась так называемая бизнес-графика – цветные рисунки и диаграммы. Что касается фотопечати, то ее качество существенно возросло по сравнению с предыдущими моделями Xerox, однако все же чувствуется что эта возможность у данной модели является скорее дополнительной. Распечатки ближайших конкурентов M750 – Epson Stylus Color 680 и HP DeskJet 840 – при сравнении выигрывают.

В итоге Xerox DocuPrint M750 можно порекомендовать для домашнего офиса, где его высокая надежность, быстродействие и качество монохромной печати будут востребованы, а слабая сторона – фотопечать – менее заметна. ■

Цена – $138
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

72/100

- ☺ **Высокое быстродействие**
- ☺ **Надежность конструкции**
- ☺ **Качественная печать текстов и бизнес-графики**
- ☺ **Раздельные картриджи**
- ☹ **Посредственное качество фотопечати**

Philips Ozeo

В новой линейке сотовых телефонов Philips «среднюю» модель нельзя назвать ни самой компактной, ни самой красивой. Наоборот, на вид она кажется несколько громоздкой не в последнюю очередь из-за широкого прямоугольного корпуса.



Навигационная клавиша *Pilot-Key,* расположенная на боковой поверхности телефона, по принципу действия напоминает колесико Sony Jog Dial, но поворачивается только на ограниченный угол. Кратковременное нажатие на нее эквивалентно подтверждению команды, продолжительное – выходу в предыдущее меню. Последнее действие несколько непривычно, однако оно позволяет полностью управлять телефоном одной рукой. Для тех, кому такой способ не понравится, имеются отдельные клавиши *OK* и *C*, правда, слишком мелкие и неудобно расположенные.

Philips Ozeo неплохо оснащен: он содержит полноценный органайзер-ежедневник, широкий выбор сигналов вызова (19 мелодий плюс возможность их редактирования, виброзвонок), множество шаблонов установок на все случаи жизни и т. п. Благодаря удобному «карусельному» меню и отличной системе голосового управления телефон чрезвычайно прост в обращении. Самым серьезным его недостатком можно считать отсутствие встроенной адресной книги.

Встречаются и другие мелкие недоработки, которые несколько портят впечатление от телефона. Но интереснее всего то, что перечень функций и даже структура меню Ozeo и более дорогой модели Xenium 9@9 совершенно одинаковы. Исключение составляет поддержка WAP, однако в версии Ozeo 8@8 есть и она. Так что разница в цене между этими аппаратами объясняется только использованием разных типов батарей и дизайном. ■

- ☺ **Отличная система голосового управления**
- ☺ **Неплохое качество связи**
- ☺ **Встроенный органайзер**
- ☺ **Простое меню**
- ☹ **Нет встроенной телефонной книги**
- ☹ **Случается самопроизвольная быстрая прокрутка меню**

Цена – $160
Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461-9070

89/100

Sony CRX10U



Еще одно чудо компьютерной техники – портативный CD-R/RW-дисковод. Это не просто внешнее устройство хранения данных, а полностью автономный привод, способный работать от собственного аккумулятора. Полного заряда хватает ему примерно на 2,5 часа считывания или записи информации, а также проигрывания музыкальных компакт-дисков. Время перезарядки – 5 часов. Как плейер он способен воспроизводить не только Audio-CD, но и сборники MP3-файлов с битрейтом до 320 Kbps. Возможность проигрывать MP3-файлы максимального качества в данном случае трудно переоценить, ведь емкость носителя (диска CD-R или CD-RW) достаточна, чтобы вместить несколько музыкальных альбомов, записанных с самым «щадящим» по отношению к оригиналу сжатием.

По своим габаритам и весу Sony CRX10U практически не уступает обычным CD-Walkman, если не брать в расчет большой отсек для аккумулятора.

Sony CRX10U снабжен богатым набором ПО, и, что самое приятное, для его инсталляции под Windows Me не требуется никаких дополнительных драйверов – достаточно стандартных, которые установит сама операционная система.

Запись CD-R и CD-RW происходит со скоростью 4X, чтение – 6X, что характерно для внешних приводов. Выполнение этих операций не сказывается ощутимым образом на быстродействии ПК. Более того, можно пользоваться сразу несколькими офисными приложениями без опасения нарушить процесс записи, что обеспечивается большим 8-мегабайтовым буфером привода. ■

Цена – $360
Продукт предоставлен компанией E.R.C.: тел. (044) 230–3474

- ☺ **Небольшой вес и размеры**
- ☺ **Простота подключения к ПК**
- ☺ **Удобство использования**
- ☹ **Трудно извлекать диск**
- ☹ **Нет усиления баса и других настроек звука**

89/100

Diva MP3 Player

История MP3-плейеров определенно завершает свой очередной виток. Благодаря легкой доступности электронных компонентов, из которых создаются подобные устройства, технология их производства, ранее сосредоточенная где-то в районе Индийского океана, теперь медленно, но верно добирается и до наших ближайших соседей – например в Болгарию. Именно в этой стране родилось устройство, о котором пойдет речь.

Впрочем, данный факт никоим образом не свидетельствует об ущербности Diva MP3-плейера, скорее, наоборот – устройство оказалось выполненным на очень высоком уровне и по техническим характеристикам может дать сто очков вперед своим азиатским конкурентам. Судите сами – плейер оборудован текстовым дисплеем, отображающим названия композиций, полноценным эквалайзером, позволяющим использовать как набор пресетов (Rock, Pop, Jazz), так и регулировать уровень частот самостоятельно, в нескольких диапазонах.

Diva можно применять в качестве портативного диктофона – для этих целей в нем предусмотрены встроенный микрофон и специальный режим записи, позволяющий сохранить до четырех часов звуковой дорожки с битрейтом 32 Kbps. В качестве основного носителя устройство использует Compact Flash Card (базовая конфигурация содержит 64 MB), и немалым достоинством является то, что производители не отключили возможность записи на флэш-карту произвольной информации – таким образом, Diva легко превращается в переносной USB Flash Card Reader.



Кроме этого, следует отметить, что сердцем плейера является не хардварный MP3-кодек, а перепрограммируемый DSP-чип, что позволяет производителям в будущем, простой перепрошивкой firmware, добавлять поддержку новых форматов аудиокомпрессии.

Diva комплектуется наушниками и одной батарейкой формата AA, которой ему хватает на 10 часов звучания. ■

Цена с 32 MB – $115; 64 MB – $150

Продукт предоставлен представительством Daisy Technologies: тел. (044) 544-8610

☺ **Низкая цена**
☺ **Отличное качество звучания**
☺ **Полноценный эквалайзер**
☺ **Возможность апгрейда firmware**
☹ **Отсутствие в комплекте чехла**

88/100

Teac CD-W516E

Флагманская модель приводов CD-RW производства Teac обладает скоростью записи 16X/10X для дисков CD-R/CD-RW и скоростью чтения 40X. На сегодняшний день эти показатели уже стали привычными, однако в случае с Teac CD-W516E они приобретают особый смысл. Например, большинство записывающих приводов достигают наивысшей скорости чтения диска CD-RW лишь на внешних дорожках. Teac CD-W516E «разгоняется» уже на полпути, считывая данные с остальной части диска с максимальной скоростью, что обеспечивает ему более высокое быстродействие по сравнению с конкурентами. Отличные результаты показывает Teac CD-W516E и при чтении аудиодисков: все треки, начиная с середины музыкального альбома, безошибочно копируются со скоростью 32X. Ну, а чем дисководы Teac славятся традиционно, так это минимальным временем поиска и доступа к данным на компакт-диске, и модель CD-W516E только укрепляет эту репутацию. Впрочем, привод CD-RW покупают не столько для чтения, сколько для записи, и в этом плане Teac CD-W516E имеет некоторое преимущество перед конкурентами. Если другие приводы перед началом записи производят калибровку мощности лазера единоразово, то Teac CD-W516E выполняет эту операцию троекратно и использует средний из полученных результатов. Хотя это несколько увеличивает время записи, полученные диски обладают лучшей совместимостью с разными считывающими устройствами, в частности с бытовыми CD-проигрывателями.

В нашем недавнем тестировании приводов CD-RW принимала участие модель Teac CD-W512E, оснащенная 4-мегабайтовым буфером и системой защиты записи от сбоев Write Proof (фирменная версия BURN-Proof). Привод Teac CD-W516E оборудован 2-мегабайтовым буфером, но, как показывает практика, такой объем вместе с BURN-Proof служит достаточной гарантией бесперебойной записи. ■



☺ **Малое время поиска и доступа**
☺ **Высокая скорость передачи данных при чтении**
☺ **Повышенное качество записи**
☺ **Система BURN-Proof**
☹ **Относительно высокая цена**

Цена – $220

Продукт предоставлен компанией «Фолгат ФТК»: тел. (044) 227-5143

94/100

Hewlett-Packard PhotoSmart 1218



Струйные фотопринтеры, производимые компанией Hewlett-Packard под маркой PhotoSmart, до недавнего времени были гораздо менее известны, чем их универсальные собратья из линейки DeskJet. Однако с ростом популярности цифровой фотографии интерес к этой серии быстро повышается. Мы решили познакомиться с одной из новейших и самых функциональных моделей – PhotoSmart 1218.

Этот принтер в значительной мере рассчитан на печать фотоснимков непосредственно из памяти цифровой камеры или другого портативного устройства. Для этого в нем предусмотрены разъемы для карт флэш-памяти SmartMedia и CompactFlash (в последний, кстати, можно установить и мини-винчестер IBM Microdrive) и инфракрасный порт. Необходимость в прямой печати на принтере, который, скорее всего, будет постоянно находиться рядом с компьютером, – вопрос спорный, однако использовать считывающие устройства для загрузки фотографий в ПК удобно.

В комплекте с PhotoSmart 1218 поставляется неплохой набор специального ПО. В него входит утилита для компоновки фотоизображений на листах и печати HP Photo Printing Software, графические редакторы ArcSoft PhotoImpression и PhotoMontage, а также программа для работы с инфракрасным портом.

Фотопринтер от HP имеет много общего со старшими представителями линейки DeskJet, также неплохо приспособленными для фотопечати. Это и схожая конструкция, и удобство использования, и низкий уровень шума, и высокая производительность во всех режимах, и даже качество отпечатков. Правда, у PhotoSmart 1218 программное обеспечение заметно повышает контрастность изображения, что позволяет в некоторых случаях «спасти» неудачные блеклые кадры. Одним словом, PhotoSmart 1218 – пожалуй, самый универсальный фотопринтер. Вот только его цена не каждому по карману. ■

Цена – $470

Продукт предоставлен представительством Hewlett–Packard в Украине: тел. (044) 490–6620

88/100

- ☺ Высокое качество печати
- ☺ Высокая производительность
- ☺ Удобство и надежность
- ☺ Богатый набор ПО в комплекте
- ☺ Возможность чтения карт памяти и печати без ПК
- ☺ Стильный дизайн
- ☹ Высокая цена

Компьютеры и

Максим Потапов

«Компьютер, который может все и надолго». Этот слоган я изобрел специально для рубрики «ПК месяца», чтобы отразить главный принцип, которым мы руководствуемся при подборе конфигураций ПК начального, среднего и высокого уровней. Домашний компьютер – вещь особая, это и средство, и роскошь одновременно. Средство – потому что на нем можно выполнять любую работу, роскошь – потому что с его помощью можно проводить свободное время. Для того чтобы ваш компьютер справлялся с этими задачами успешно, необходим самый продуманный подход к его покупке и модернизации.

ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Процессор Duron 750 MHz	$45
Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT133	$90
Память 128 MB PC133 SDRAM	$30
Видеокарта На чипе GeForce2 MX400, память 32 MB	$75
Жесткий диск 10 GB	$75
Монитор 17" Samsung 750S	$180
Оптический дисковод CD-ROM 48X–52X	$40
Аудиоплата На чипе Yamaha 744	$15
Корпус Middle Tower ATX 250 Вт	$25
Клавиатура PS/2 Mitsumi, BTC, SVEN	$8
Мышь PS/2 Mitsumi, A4 Tech	$5
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика Primax, UMAX, Genius, JUSTer	$20
Модем Внутренний PCI 56K	$20
Сумма	$653
Принтер Epson Stylus Color 480	$70

Цены тают на глазах – видно, на них тоже действует жара. Для компьютерного бизнеса наступает «мертвый» сезон, и это одна из причин, по которой стоимость компьютеров и комплектующих стремится к минимальному уровню. В прошлом месяце я, признаюсь, без особой уверенности прогнозировал снижение цен до $30 за модуль SDRAM 128 MB PC133. Оказалось, зря волновался: теперь память такого объема можно купить и за $25. Но никак нельзя было предположить, что столь мощный процессор, как AMD Duron 750 MHz, будет стоить не дороже Celeron 433 MHz! Когда смотришь на нынешнюю ценовую картину, на ум приходят слова из известной песни: «Я так хочу, чтобы лето не кончалось...».

Итак, компьютеры всех уровней подешевели, при том, что некоторые еще и прибавили в мощности. Самый существенный прирост наблюдается в категории «ПК высокого уровня». Суперкомпьютер теперь оснащен процессором AMD Athlon 1,33 GHz, уже доступным на нашем рынке. По быстродействию этот CPU находится в большом отрыве от Pentium III 1000 MHz, хотя имеет ту же цену. Однако, как мы это всегда подчеркиваем, проблем с эксплуатацией компьютеров на базе Intel 815EP гораздо меньше, чем в случае с VIA Apollo KT133A. Поэтому выбор платформы Intel может быть вполне оправдан принципом «медленно, но уверенно».

Говоря о компьютере высокого уровня, нельзя не заметить, что пятая часть его стоимости приходится на 3D-акселератор. Платы GeForce3 по-прежнему стоят огромных денег, но, тем не менее, являются наилучшим выбором для тех пользователей, которые хотят получить максимальное быстродействие уже сейчас и по крайней мере год не думать о модернизации видеокарты. Впрочем, здесь возможен и другой подход, а именно: покупать сверхмощный 3D-ак-



комплектующие: новинки и цены

селератор лишь в тот момент, когда выйдут игры с соответствующими требованиями. Это позволит сэкономить деньги, с одной стороны, ведь новые видеокарты значительно дешевеют со временем, а также получить больший выбор, с другой. Последнее особенно важно, так как рынок 3D-акселераторов совершенно непредсказуем, и всегда есть вероятность появления более быстрых и дешевых продуктов.

Интригующие новости в отношении жестких дисков: компании Maxtor и Seagate выпустили модели, имеющие плотность записи 40 GB на пластину и ориентированные на массовый рынок, то есть – дешевые. От плотности записи напрямую зависит быстродействие винчестера, так что если сейчас наилучший выбор в среднем классе – это Western Digital WD300AB с плотностью 30 GB на пластину, то уже в следующем месяце его место может занять более быстрый привод от Maxtor или Seagate. Поэтому, если вы планируете модернизацию жесткого диска и не собираетесь тратить более $110, имеет смысл чуть-чуть подождать.

Резко упали в цене оптические дисководы, и это послужило причиной тестирования DVD-приводов, результаты которого вы найдете в статье «Привод DVD-ROM – уже не роскошь». Кстати о DVD-Video: в Европе начался примечательный процесс: специальная комиссия под эгидой Европейского Союза ведет расследование по фактам дискриминационной ценовой политики в отношении европейского рынка. Если в Америке DVD-фильмы доступны в среднем за $20, то в Европе цены колеблются от $30 до $45. Конечно, такого рода акция Европейской комиссии оказывает минимальное влияние на наш рынок, но ее можно воспринимать как еще один знак того, что DVD-Video просто обречено стать доступным для самой широкой аудитории.

Ведущие производители, в частности TDK и ASUS, анонсировали новые модели CD-RW, поддерживающие скорость 24X/10X/40X (запись CD-RW/CD-R/чтение CD-ROM). Вместе с этим компания Verbatim объявила о выпуске соответствующих дисков CD-R. Запись полного диска CD-R на скорости 24X занимает приблизительно три с половиной минуты, в то время как 16-скоростные приводы позволяют это делать за 5 минут. В данном случае – прогресс налицо, но ощутить его блага довольно сложно (если только не заниматься тиражированием компакт-дисков). Было бы гораздо лучше, если бы увеличилась скорость записи дисков CD-RW, но здесь пока сдвигов не наблюдается.

И напоследок, потрясающая новость в мире игровых приставок: компании Sony Computer Entertainment и Sega.com обнародовали планы, согласно которым пользователи Sega Dreamcast и Sony PlayStation 2 будут иметь возможность играть друг с другом в онлайновые игры. Такой поворот событий делает PlayStation 2 еще более привлекательным продуктом. Жаль, что на нашем рынке приставка пока недоступна, но вы уже можете познакомиться с ней поближе в этом номере. ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор Athlon 900 MHz	$105
Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT133A	$115
Память 256 MB PC133 SDRAM	$60
Видеокарта На чипе GeForce2 GTS, память 32 MB	$170
Жесткий диск 30 GB, Western Digital WD300AB	$105
Монитор 17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$290
Оптический дисковод CD-ROM 48X–52X	$40
Аудиоплата Sound Blaster Live! Player 1024	$50
Корпус Middle Tower ATX 250 Вт ElanVital, AOpen, Enlight	$65
Клавиатура Logitech iTouch PS/2, USB	$18
Мышь PS/2 Logitech OEM Wheel Mouse S48a	$12
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика Creative FPS 1000	$55
Модем Вектор GVC SF-1156V/R21L	$70
Сумма	$1180
Принтер Epson Stylus Color 680 или HP DeskJet 840C	$125
Сканер HP ScanJet 2200C	$80
Источник бесперебойного питания Резервный ИБП 300 В•А	$75

ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Компонент	Модель	Цена
Процессор	Athlon 1,33 GHz или Pentium III 1 GHz	$200
Материнская плата	На чипсете VIA Apollo KT133A для Athlon или Intel 815EP для Pentium III	$130
Память	384 MB PC133 SDRAM	$90
Видеокарта	ASUS AGP-V8200 Deluxe на чипе GeForce3	$450
Жесткий диск	40 GB, IBM Deskstar 60GXP	$150
Монитор	19" Sony Multiscan G420	$570
Оптический дисковод	DVD-ROM 16X Pioneer CD-RW 12X/10X/32X	$95 $200
Аудиоплата	Sound Blaster Live! Player 5.1	$70
Корпус	Middle Tower ATX 300 Вт ElanVital, AOpen, Enlight	$90
Клавиатура	Logitech iTouch PS/2, USB	$18
Мышь	PS/2 Logitech Optical MouseMan Wheel	$50
Флоппи-дисковод, кулер и пр.		$25
Акустика	Creative DTT2200	$100
Модем	Вектор ZyXel Omni 56K или IDC 5614 BXL/VR+	$95
Сумма		$2333
Принтер	Epson Stylus Photo 790 или HP DeskJet 959C	$200
Сканер	Agfa SnapScan e25 или HP ScanJet 3400	$100
Источник бесперебойного питания	Резервный ИБП 650 В•А	$120

Сергей Галенкин

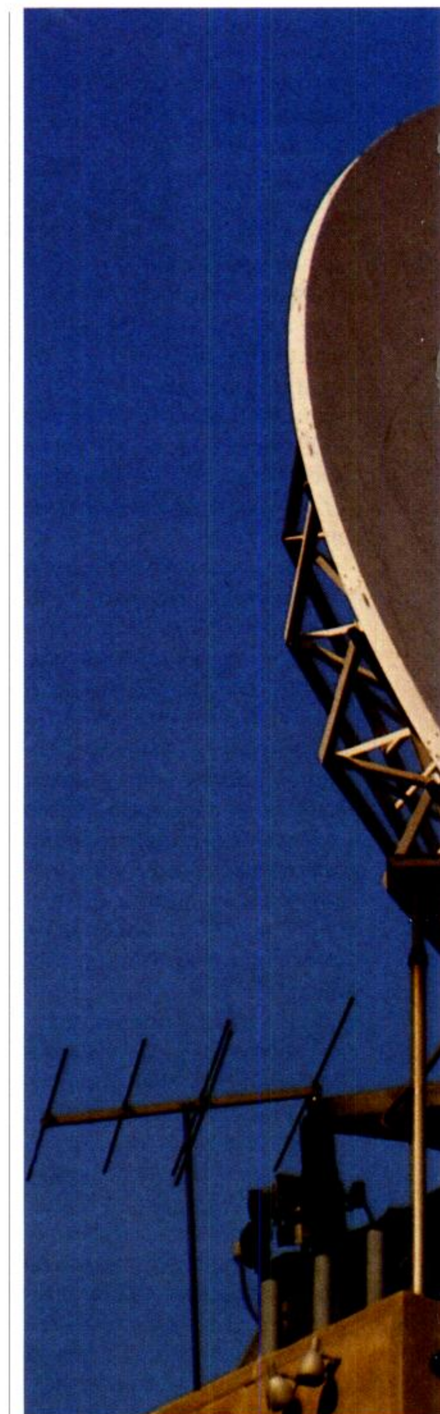
Вам надоело отключать в броузере графику при просмотре Web-страниц? Вас раздражают предложения в духе «Загрузите эту прекрасную программу бесплатно – объем всего 274 MB!»? Не кажется ли вам искусственной шумиха вокруг передачи видео через Internet? Если на все эти вопросы вы даете один и тот же ответ «да», вывод очевиден: вы используете классический способ подключения к Всемирной Паутине – модемное соединение. И вам пора что-то менять...

Существует множество средств высокоскоростного доступа в Сеть: цифровые линии ISDN, HDSL, кабельное подключение, Radio Ethernet и т. д. И всем им присущ ряд важных для жителя Украины недостатков: либо для их использования в нашей стране нет соответствующей инфраструктуры, либо их стоимость выходит за пределы финансовых возможностей потенциального потребителя.

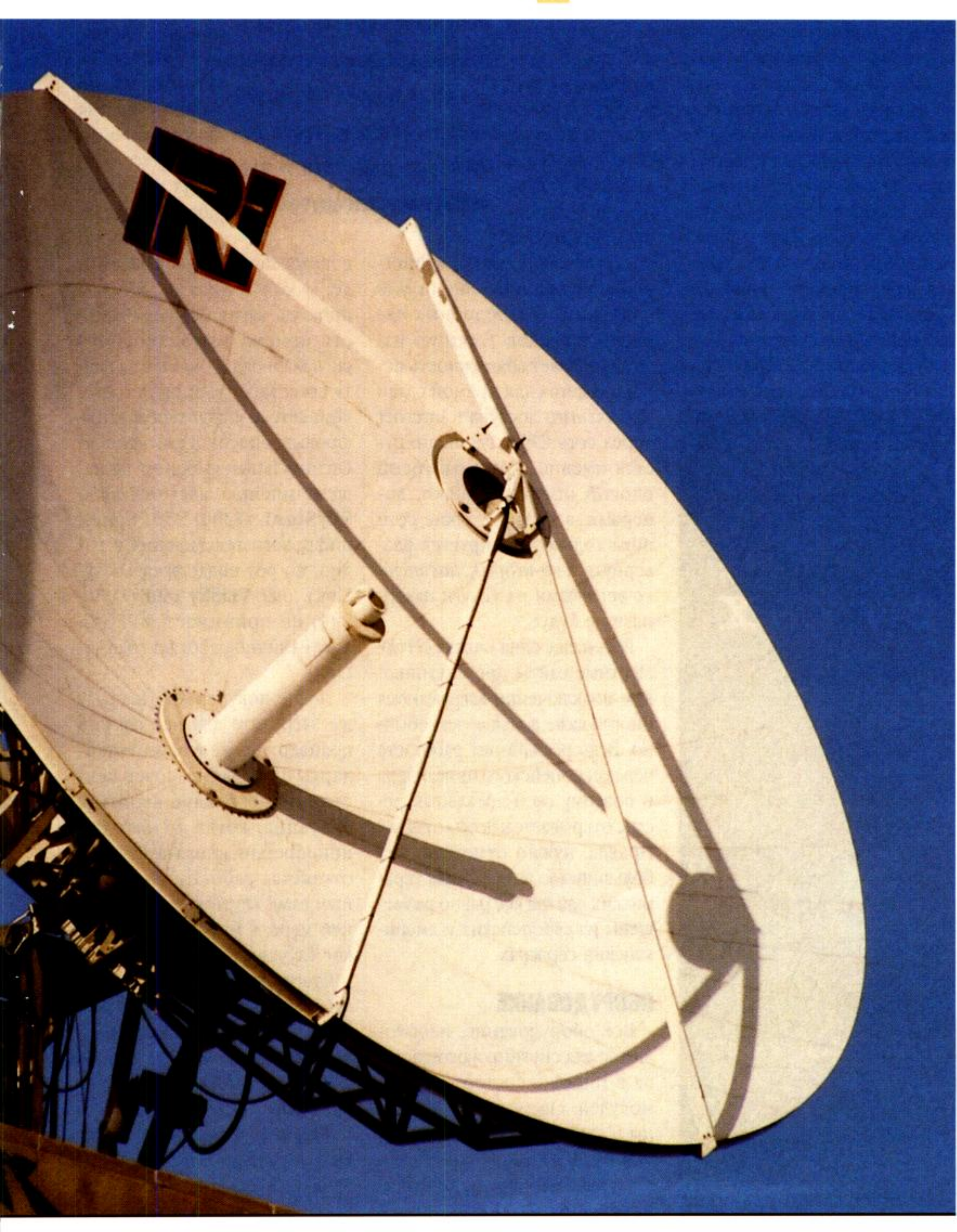
Оказывается, что оптимальным для многих домашних пользователей является доступ в Internet с помощью спутниковой связи – той, что еще несколько лет назад была прерогативой Пентагона и коллег бравого английского разведчика по фамилии Бонд. Джеймс Бонд.

Идея спутникового подключения к Internet проста: пользователь устанавливает у себя дома параболическую антенну (известную в народе как «тарелка»), нацеленную на спутник провайдера, а в компьютер – специальную карту. Затем он выходит в Сеть обычным способом – через телефон, локальную сеть или DSL. Однако программное обеспечение компьютера настраивается так, чтобы все запросы шли через сервер не обычного Internet-провайдера, а провайдера спутниковой связи (ПСС).

В итоге, когда вы набираете адрес любимой странички (*www.itc-ua.com*, полагаю) в броузере, компьютер с помощью модема передает серверу ПСС ее адрес и ваш IP. Сервер



Internet на тарелочке



провайдера получает страницу из Internet, разбивает на пакеты с пометкой «Васе Пупкину (62.24.54.11) на деревню» и транслирует через свой спутник. Ваш компьютер при этом постоянно «слушает» эфир через спутниковую «тарелку» и «вылавливает» из него только пакеты с соответствующей пометкой. Запрошенная вами страничка загружается практически мгновенно. По крайней мере намного быстрее, чем при обычном подключении.

Средняя скорость передачи данных при спутниковом подключении составляет 300–400 Kbps, что примерно в 15 раз больше, чем при модемной связи. Впечатляет? Поэтому подобная система является идеальным решением для небольших офисов, компьютерных фирм и образовательных центров. Отлично подходит она и для домашнего использования. А если в вашем доме найдется еще несколько фанатов Web-серфинга, тогда спутниковое соединение несложно настроить на совместный доступ, при этом снизив расходы из расчета на одного человека в несколько раз.

Разумеется, ускорение происходит только в направлении «Internet – клиенту». Передавать данные в Сеть (например, «выкладывать» на FTP-сервер) вы все также будете с модемной скоростью. Но если вы не являетесь разработчиком Web-сайтов, то, согласно статистике, соотношение отправленной и принятой вами информации примерно составляет один к десяти. Это значит, что задержек,

ПРЕИМУЩЕСТВА СПУТНИКОВОГО ДОСТУПА В INTERNET

Высокая скорость – до 400 Kbps. Это намного выше, чем может обеспечить ваш модем.

Низкая удельная стоимость – за 1 MB информации вы заплатите до 0,06 цента.

Заказ файлов – к примеру, на ночь. За 8 часов можно получить до 700 MB информации. Правда, не все провайдеры поддерживают эту услугу.

Цифровое телевидение – чрезвычайно высокое качество, да еще на мониторе с большой диагональю – сплошное удовольствие.

НЕДОСТАТКИ СПУТНИКОВОГО ДОСТУПА В INTERNET

Высокие начальные вложения – до $500. Намного дороже модема.

Необходимость оплачивать еще и наземную связь – иначе говоря, умножьте ежемесячные расходы на два.

Ускорение не всех сервисов – ваша почтовая программа будет работать так же медленно.

вызванных слишком медленным прохождением ваших запросов, можно не опасаться.

Следует отметить, что практически все провайдеры спутниковой связи, представленные в нашей статье, обеспечивают ускорение двух сервисов Internet – WWW и FTP, т. е. позволяют быстрее загружать Web-страницы и файлы из файловых архивов. Электронная почта, потоковое видео и звук соответственно в форматах RealVideo и RealAudio, ICQ и ваш любимый Counter-Strike использовать спутниковое соединение не смогут. Поэтому не ждите, что почта будет функционировать быстрее и вам удастся нормально сыграть через Internet, если до этого такой возможности не было. Теоретически существует такая штука, как HTTP-туннелинг, которая, по идее, должна бы позволить всем этим приложениям работать со спутниковым соединением, однако его настройка слишком сложна для обычного пользователя. Хотя, если вы чувствуете в себе силы, – рискните. На сайтах, приведенных ниже, есть вся необходимая для этого информация.

Надо учитывать и еще один важный момент: несмотря на то что данные поступают со спутника, платить местному провайдеру все равно придется. Так что при расчете окупаемости проекта приплюсуйте к стоимости спутниковой связи еще и плату за телефон и местное подключение к Internet. Наиболее выгодной в этом случае будет помегабайтовая оплата входящего трафика у локального провайдера – ведь все, что вы получаете, идет через параболическую антенну! К сожалению, большинство фирм, предоставляющих доступ к Internet по телефонной линии, уже отказались от подобных тарифных планов. Смутную надежду вселяет возможность использования для прямой связи мобильного доступа в Internet через сеть GPRS, где планируется именно помегабайтовый способ оплаты, однако, во-первых, в Украине такие сети пока только планируется развернуть, а во-вторых, *настолько* дешевыми их услуги наверняка не будут.

После покупки карты сразу же загрузите для нее свежий драйвер. Дело в том, что стандарты постоянно совершенствуются и вполне вероятна ситуация, когда только что приобретенная плата начисто откажется работать с выбранным вами спутником.

Есть и еще одна «ложка дегтя». Местные сайты при спутниковом подключении загружаются иногда даже дольше, чем обычно. Ведь реально вы работаете через европейского провайдера и поэтому свой локальный ресурс открываете как бы «оттуда». Правда, нужно отметить, что большинство популярных украинских сайтов все равно размещены на европейских и американских серверах.

ОБОРУДОВАНИЕ

Все оборудование, необходимое для спутникового доступа в Internet, состоит из двух модулей: спутниковой антенны и карты-декодера, устанавливаемой в компьютер. И если все «тарелки» примерно одинаковы, то на выборе платы необходимо остановиться подробнее.

Главная характеристика декодера – поддерживаемый им протокол. Наиболее распространенным сейчас является DVB, однако не исключено, что для вашего конкретного случая потребуется что-то специфическое. Обязательно проконсультируйтесь со специалистами фирмы-провайдера. Некоторые карты опционально работают и с другими протоколами, например Common Interface, но их наличие нельзя считать важным преимуществом, тогда как стоят такие карты зачастую гораздо дороже. Вообще, цена на декодеры колеблется от $150 за простую карту без возможности приема телевизионного сигнала и радио до $450 за плату со встроенным разветвителем, сетевым адаптером и цифровым видеомагнитофоном. Оптимальным выбором, по нашему мнению, является либо **SkyStar1** ($200–250, прием цифрового телевидения и радио, но без поддержки LuckyLink), либо **ViaSky 150F** ($190–240, не принимает MPEG-2, зато отлично работает с LuckyLink).

После покупки карты сразу же загрузите для нее свежий драйвер. Дело в том, что стандарты постоянно совершенствуются и вполне вероятна ситуация, когда только что приобретенная плата начисто откажется работать с выбранным вами спутником. По крайней мере, в моей практике такое случалось.

Стоимость «тарелки» со всеми аксессуарами колеблется от $40 за неплохую антенну диаметром 0,6 м до $400 за качественную 2,5-метровую. Самый сложный этап – установка и настройка именно антенны. Если вы живете в Киеве, то подобную операцию могут произвести сотрудники провайдера

спутниковой связи. Если же в другом населенном пункте – обратитесь в любую фирму, занимающуюся спутниковым телевидением, благо сейчас таких много. Их услуги обойдутся вам от $20 до $50.

В итоге, начальные затраты на высокоскоростной доступ в Сеть составят от $200 при условии покупки техники, бывшей в употреблении, до $500 за новую аппаратуру и «тарелку» большого диаметра, что вполне сравнимо с ценами на подключение по выделенной линии. Однако текущие расходы (ежемесячная плата за обслуживание) в нашем случае существенно ниже.

К тому же, если у вас уже есть параболическая антенна (для спутникового телевидения), ее можно использовать для подключения к Internet. Но есть одна существенная проблема – вам придется перенацелить ее на спутник провайдера, так что вы не сможете в дальнейшем смотреть телепрограммы с прежнего спутника. К тому же, потребуется специальный разветвитель для одновременного подключения антенны и к компьютеру, и к телевизору. Хотя не все так мрачно – большинство спутников, применяемых для передачи сигналов Internet-провайдеров, также транслируют и телепрограммы. Особенно в этом плане полезен «НТВ-Интернет» – спутник «Бонум-1» передает довольно много каналов на русском языке.

ЧТО ВЫБРАТЬ?

Конечно, мы рассмотрим далеко не всех провайдеров спутникового доступа в Internet. Однако услуги остальных либо недоступны в пределах Украины, либо не по карману рядовому пользователю, либо еще не работают. Посетите сайты, указанные ниже, – там вы найдете дополнительную и свежую информацию.

Europe Online
www.europeonline.com

Довольно популярная в Европе система спутникового доступа в Internet. После запуска в апреле 2000 г. транспондера № 103 на спутнике ASTRA возможность воспользоваться ее услугами появилась и у жителей Украины. Максимальная скорость передачи данных составляет около 360 Kbps – самая распространенная величина в этой отрасли. Реально же при наших испытаниях система показала 210 Kbps днем и до 360 Kbps ночью, что довольно неплохо. Для приема Europe Online в Украине требуется антенна диаметром от 0,6 м на Западе до 2 м на Востоке. Для Киева оптимальный размер – 1,2 м. Сервис работает с большинством карт-декодеров и позволяет принимать не только данные, но и телепрограммы в цифровом виде – более 40 каналов (часть из них, правда, закодирована).

Главным же преимуществом Europe Online в глазах обычного пользователя является ее патентованная система прямой доставки заранее заказанных файлов DigitalDownload. Во-первых, этот сервис не требует локального соединения, т. е. не придется во время его работы платить провайдеру и АТС. Во-вторых, при его использовании скорость передачи данных достигает 2,5 Mbps. И, в-третьих, за один сеанс можно заказать до 700 MB информации – вполне достаточно для загрузки двухчасового видеофильма в формате MPEG-4.

Серьезных недостатков у системы всего два: мизерное количество сессий (всего четыре) и невозможность докачки файлов после обрыва связи. Правда, у Europe Online имеются и другие спутники, при подключении к которым допускается организовать одновременно 8 и даже 16 сессий, однако для устойчивой связи с ними необходима антенна большего диаметра – 2,5 или 3 м.

Месяца два назад, когда транспондер № 103 работал в тестовом режиме, очень часто возникали потери пакетов, перебои и полное отсутствие связи. Сейчас, к счастью, эти проблемы уже решены.

Расценки Europe Online вполне доступны большинству наших сограждан – 150 евро за годовую подписку. Единственная проблема – способ оплаты. Скорее всего, вам придется обзавестись кредитной карточкой для расчетов за услуги. Конечно, наверняка найдутся посредники, которые с радостью примут у вас деньги, однако зачем платить больше?

Europe Online идеально подходит для домашнего пользователя или небольшого (3–5 ПК) офиса, которому необходимо получать из Internet большие объемы информации.

СЛОВА, УМЕСТНЫЕ В РАЗГОВОРЕ О СПУТНИКОВОМ ДОСТУПЕ В INTERNET

Транспондер – передатчик данных, находящийся на спутнике.

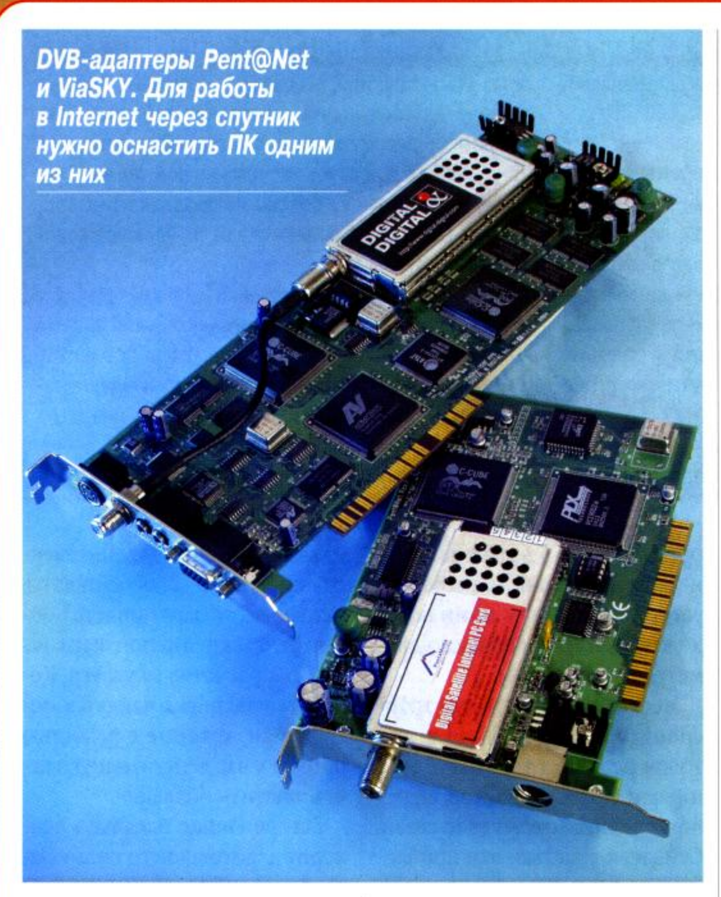
DVB (Digital Video Broadcast) – стандарт передачи цифрового видео. Изначально применялся для трансляции телеканалов через спутник. Сейчас используется и для передачи данных Internet.

DVB card (карта DVB) – плата, устанавливаемая в компьютер и подключаемая к спутниковой антенне. С ее помощью осуществляется прием данных со спутника.

Uplink – путь сигнала от абонента к спутнику. Обычно пролегает через модем и локального провайдера Internet.

Сессия – каждый отдельный запрос, обслуживаемый транспондером. Когда пользователь загружает Web-страницу, он создает несколько сессий: одну – для получения собственно страницы, остальные – для загрузки иллюстраций, анимации и других файлов, расположенных на ней. Именно ограничение по числу сессий не позволяет подсоединить к одной «тарелке» слишком большое количество людей.

IP-адрес – при подключении к Internet каждому компьютеру присваивается свой уникальный адрес в виде четырех чисел, каждое в диапазоне от 0 до 255 (например, *62.24.14.1*). Некоторые провайдеры маскируют IP-адрес машины пользователя. Для спутникового доступа в Internet они не подходят – нужно, чтобы у вашего ПК был реальный IP-адрес.



DVB-адаптеры Pent@Net и ViaSKY. Для работы в Internet через спутник нужно оснастить ПК одним из них

«НТВ-Интернет»
www.ntvi.ru

Плод деятельности компании «Медиа-Мост» – крупнейшего российского медиа-магната. Создатели этого сервиса во всем ориентировались на предыдущую службу. Об этом, например, говорят и максимальная скорость передачи данных (360 Kbps), и возможность просмотра телеканалов (около 30, но не закодированы всего два – НТВ и ТНТ), и используемое оборудование. Как мы уже говорили, «НТВ-Интернет» теперь вещает через спутник «Бонум-1».

Для украинских пользователей «НТВ-Интернет» ценен прежде всего тем, что не требует большой спутниковой антенны. Система отлично работает с «тарелкой» диаметром 0,6 м и только в западных областях может потребоваться установка метровой «параболы».

До недавних проблем с компанией «Медиа-Мост» «НТВ-Интернет» являлся идеальным выбором для дома и офиса. Судите сами: днем скорость не падала ниже 250 Kbps, а ночью возрастала до 450 Kbps – даже больше, чем заявлено! И при этом пользователь ограничен 12 сессиями – вполне достаточно для подключения до 15 ПК. К тому же, в отличие от Europe Online, сервер НТВ поддерживает «докачку» файлов в случае обрыва связи.

Сейчас, к сожалению, не все так хорошо. «НТВ-Интернет» не работает уже больше месяца и повторный его запуск планируется в июне. Возможно, к тому времени, когда вы прочтете эти строки, система уже вступит в строй.

Официально «НТВ-Интернет» в Украине не работает, однако дилеры НТВ+ есть практически в любом областном центре нашей страны. Они и занимаются продажей пакетов предоплаченного доступа к «НТВ-Интернет».

Стоимость этого сервиса также вполне доступна среднему потребителю – 0,72 цента за 10 MB в сутки и 0,06 центов за каждый мегабайт свыше лимита. В отличие от LuckyLink и SpaceGate при превышении дневного лимита не вводятся ограничения по скорости.

LuckyLink
www.ll.net.ua

Спутниковое подразделение известного украинского провайдера LuckyNet. Система использует европейский спутник Sirius 2, поэтому для комфортной работы потребуется антенна от 0,9 м на западе до 1,5 м на востоке Украины. Для Киева идеальным диаметром «тарелки» является 1,15 м.

Теоретически скорость приема данных в системе LuckyLink составляет от 256 Kbps до 2 Mbps в зависимости от загруженности канала. Никакого ограничения по количеству сессий не имеется, что не может не радовать. Реально во время испытаний скорость соединения днем равнялась в среднем 150 Kbps, а ночью действительно иногда доходила до 1 Mbps.

Предусмотрено множество тарифных планов и способов оплаты услуг LuckyLink. Для домашних пользователей в первую очередь интересно подключение с суточным лимитом. Ежедневная «порция» в 10 MB в течение месяца обойдется в $35 – не так уж дорого. Нужно учесть, что, хотя за превышение дневного предела платить не придется, вы будете лишь существенно ограничены в скорости доступа. Ночью же (с 00.00 до 08.00) лимит на трафик полностью отсутствует.

Так работает спутниковый Internet: ваши запросы передаются через местного провайдера, а информация из Сети – через спутник



SpaceGate
www.spacegate.kiev.ua

Еще одна украинская фирма, арендующая транспондер на западном спутнике. Удачное расположение спутника Amos-1 позволяет использовать на всей Правобережной Украине (включая Киев) антенну диаметром 0,6–0,9 м. Для Левобережной Украины, а особенно ее южной и восточной части, понадобится более крупная «тарелка» – от 1 до 2 м.

Заявленная скорость передачи данных составляет до 1 Mbps. Ограничений по числу сессий нет. Действительно интересно, но проверить, к сожалению, ее не удалось и вот почему: в отличие от названных выше систем SpaceGate использует способ модуляции QPSK, что не позволило подключиться к этой сети с нашим оборудованием.

Ценовая политика SpaceGate отличается удивительной гибкостью – возможна помегабайтовая и поминутная оплата, оплата с ограничением по трафику и неограниченный доступ. SpaceGate – единственная из рассматриваемых фирм, которая готова взять на себя все расходы по обеспечению обратной связи. Для этого используется модемный доступ с дозвоном на телефон «8-800-...». Вам не придется платить за переговоры, даже междугородные, что особенно актуально для жителей районных центров и сел, где нет своих Internet-провайдеров. Правда, и стоит такой пакет немало – $6 в час. А классический тарифный план (20 MB в день в течение месяца) «выльется» в $50. Как и у LuckyLink, при превышении суточного лимита наступает «понижение в правах» – по сути, ограничение скорости.

Starspeeder
www.starspeeder.co.uk

Новый игрок на украинском рынке. Эта фирма начала работу за две недели до сдачи номера в печать и запустила свой сервис всего несколько дней назад. Она составляет реальную конкуренцию недорогим решениям вроде Europe Online и «НТВ-Интернет». Судите сами: для Украины требуется антенна диаметром 0,6 – 1,25 м (причем для Киева вполне подойдет и 0,7 м). Никакого ограничения по сессиям! Вместо этого, правда, присутствует месячный лимит – 5 GB. Это совсем не страшно для домашнего пользователя, но может стать проблемой для Internet-кафе или фирм средних размеров .

Главное же отличие Starspeeder от конкурентов, представленных в этом обзоре, – ускорение не только HTTP и FTP, но и всех остальных сервисов Сети, включая почту, одноранговые сервисы вроде Napster и (ура!) компьютерные игры. Интересно сыграть в Counter-Strike на скорости до 400 Kbps? Тогда вам сюда. Кроме того, обещан заказ файлов, как у Europe Online, но только для клиентов элитной (Gold) группы.

Стоимость обычной подписки составляет $66 за 3 месяца (именно так – оплата поквартально), т. е. $22 в месяц. Оплатить можно кредитной карточкой или через представителя в Украине – компанию SAT Systems (*sat.zp.ua*).

Опробовать сервис нам пока не удалось, но заявку Starspeeder сделала серьезную. К выходу номера редакция уже будет располагать дополнительной информацией, так что почаще заглядывайте на *www.itc-ua.com*.

НА ЧЕМ ОСТАНОВИТЬСЯ?

Какой же провайдер идеально подходит именно вам? Для точного ответа на этот вопрос потребуется реально оценить финансовые возможности и Internet-потребности.

Итак, если вы – обычный домашний пользователь, ваш выбор – Europe Online, спутник SkyStar-1 и «тарелка» диаметром 1,2 м. В сумме это составит примерно $400 за оборудование и 150 евро в год, не считая оплаты местному провайдеру и телефонной сети. Если такой разовый взнос для вас велик – тогда Starspeeder с 0,7-метровой антенной. Это будет стоить $300, а текущие расходы останутся почти такими же.

Однако если вы используете Internet не постоянно, а лишь эпизодически, и хотели бы попутно смотреть телевизионные программы с цифровым качеством, обратите внимание на «НТВ-Интернет» – 12 сессий, «Бонум-1» и антенна диаметром 0,6 м. Аппаратура обойдется в $300–350, а месячная оплата будет зависеть от интенсивности работы в Сети. Приобретя карту для декодирования телесигнала, вы сможете смотреть все передачи НТВ+ на своем компьютере. Также можно применять одну антенну как для Internet, так и для спутникового телевидения, установив специальный переключатель.

Если же вы – небольшая фирма или коллектив друзей, покупающих подобный доступ в складчину, используйте LuckyLink. Вам понадобится карта Pent@Net без возможности просмотра спутникового телевидения и «тарелка» размером 1,15 м. Все вместе стоит около $400. В месяц вам придется выложить от $35 до $100 в зависимости от дневного лимита. ■

ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

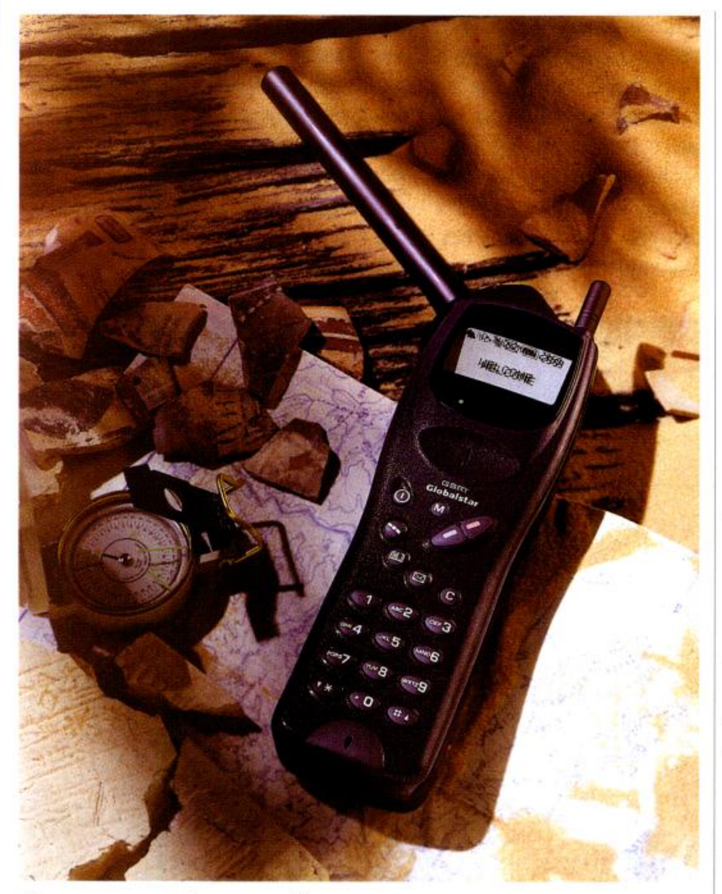
sat.zp.ua – один из лучших сайтов, посвященных спутниковому телевидению и доступу в Internet. Подробная информация почти обо всех провайдерах, интересные статьи и актуальный форум.

itelsat.com.ua – на этом сайте удивляют две вещи: море информации и отвратительный дизайн. Однако второе вполне окупается первым, так что сайт рекомендуется для регулярного посещения.

Телефоны, работающие везде

Олег Пилипенко

Казалось бы, нет такого уголка на Земле, где бы не работала телефонная связь – проводная или сотовая. Однако это утверждение легко опровергнут владельцы морских яхт, путешественники, геологи, члены спасательных отрядов. Для них единственным средством связи с внешним миром остается спутниковый телефон.



Для спутниковой и сотовой связи нужны разные антенны, и это придает телефонам Globalstar/GSM диковинный вид

Основное преимущество спутниковых телефонов перед мобильными терминалами других типов заключается в том, что у их владельца всегда есть связь, независимо от наличия и состояния местных телефонных сетей.

Выбор конкретной сети спутниковой телефонии зависит лишь от конкретных потребностей абонента (например, возможность передачи факсимильных сообщений или работа в полярных областях земного шара, где функционируют не все спутниковые системы). На сегодняшний день можно говорить о четырех системах спутниковой глобальной связи: Inmarsat, Iridium, Globalstar и ICO. Каждая из них имеет свои характерные особенности.

INMARSAT
www.inmarsat.com

Глобальная спутниковая сеть Inmarsat была создана еще в 1979 г. с целью повышения безопасности мореплавания и удовлетворения потребностей в связи на морских судах. В настоящее время используется также независимыми провайдерами для предоставления услуг голосовой, факсимильной и мультимедийной связи пользователям, находящимся в движении или в районах, где отсутствуют традиционные виды коммуникаций. Таким образом, клиентами Inmarsat являются авиакомпании и авиапассажиры, транспортные предприятия, министерства по чрезвычайным ситуациям, журналисты, геологи, путешественники и др.

Четыре спутника системы Inmarsat располагаются на геостационарной орбите на высоте 35786 км. Они обеспечивают покрытие около 98% земной поверхности и предоставляют гарантированную связь в пределах от 70° ю. ш. до 70° с. ш. Каждый спутник охватывает приблизительно третью часть поверхности планеты.

Персональные портативные телефоны составляют только небольшую часть от общего количества терминалов Inmarsat. Они, как и гораздо более распространенные корабельные, самолетные и автомобильные системы, изготовляются компаниями, мало известными среди обычных потребителей, – Nera (*www.nera.no*), Thrane & Thrane (*www.tt.dk*), ECI (*www.eci.dk*). Самые компактные переносные телефоны данной системы по габаритам и внешнему виду похожи на ноутбуки, их масса около 2 кг и стоят как минимум $3000. Цена одной минуты разговора с абонентом в любой точке мира составляет от $2,5.

IRIDIUM
www.iridium.com

Система Iridium – беспроводная сеть персональной мобильной связи, использующая 66 низкоорбитальных спутников и обеспечивающая покрытие 100% поверхности Земли. Относительно короткое расстояние до спутника уменьшает задержку сигнала и улучшает качество разговора.

Разработка системы Iridium началась в 1987 г. . Компания Iridium LLC вложила в проект с 1991 г. около 7 млрд. долл. Запустив коммерческий сервис 1 ноября 1998 г., она проработала менее двух лет и 17 марта 2000 г. объявила о прекращении обслуживания абонентов. Однако в самом конце 2000 г. вновь образованная фирма Iridium Satellite LLC возобновила работу сначала с абонентами военного ведомства и правительства США, а с 28 марта 2001 г. – и с коммерческими клиентами.

Основным производителем телефонных аппаратов для Iridium является Motorola (*www.motorola.com*). Полный спектр абонентского оборудования для связи в системе Iridium включает двухстандартные телефоны (в городах, где доступна сотовая связь, такой телефон позволяет использовать данную сеть), специализированные авиационные и судовые терминалы, цифровые и буквенно-цифровые пейджеры.

GLOBALSTAR
www.globalstar.com

Globalstar – это консорциум международных телекоммуникационных компаний, основанный в 1991 г. Система Globalstar разработана для предоставления высококачественных услуг спутниковой связи широкому кругу пользователей. В список сервисов Globalstar входит голосовая связь, служба коротких сообщений (SMS),

Характеристики систем спутниковой телефонной связи

Показатель	Inmarsat	Iridium	Globalstar	ICO	Thuraya
Орбита	Геостационарная	Низкоорбитальная	Низкоорбитальная	Среднеорбитальная	Геостационарная
Количество спутников	4	66	48	12–20	1
Глобальное покрытие	Да	Да	Да (запланировано)	Да (запланировано)	Нет
Начало эксплуатации	1982	1998–2001	2000	2002	2001
Скорость передачи факса, Kbps	2,4–14,4	2,4	2,4	2,4	9,6
Скорость передачи данных, Kbps	0,6–64	2,4	9,6	9,6	9,6
SMS	Да	Да	Да	Да	Да
Вид портативного терминала	«Ноутбук»	«Трубка»	«Трубка»	«Трубка»	«Трубка»
Цена терминала, $	>3000	>1500	>1200	>1000	~1000–1100
Стоимость минуты разговора, $	0,19–7,5	2,5–3,5	1,8–4	1–3	0,6–0,9

роуминг, позиционирование, передача факсов и данных.

Спутниковая группировка Globalstar состоит из 48 рабочих и 4 запасных спутников, располагающихся на низкой орбите на высоте 1414 км от поверхности Земли. После полного развертывания всех наземных станций сопряжения Globalstar сможет принимать сигналы с 80% поверхности планеты, т. е. практически из любой точки земного шара, за исключением полярных областей и некоторых зон в центральных частях океанов. Для организации многоканальной связи используется технология CDMA.

К преимуществам низкоорбитальных спутников, как и в предыдущем случае, относятся незаметная задержка сигнала и малые габариты и масса телефонных аппаратов. Терминалы для Globalstar выпускают компании Ericsson (*www.ericsson.com*), Telit (*www.telital.com*) и Qualcomm (*www.qualcomm.com*). Первые два производителя предлагают двухстандартные модели (Globalstar/GSM 900), а последний – трехстандартные (Globalstar/AMPS/CDMA) для работы как в спутниковой, так и в сотовых сетях.

В Украине, Молдове и Беларуси услуги Globalstar предоставляет СП ЭЛСАКОМ-УКРАИНА (*www.elsacom.com.ua*), которое является эксклюзивным сервис-провайдером Globalstar в этих странах.

ПЕРСПЕКТИВНЫЕ ПРОЕКТЫ

С 2003 г. вступит в эксплуатацию глобальная спутниковая система ICO. Она будет осуществлять передачу голоса и данных и предоставлять беспроводный доступ в Internet с помощью группы среднеорбитальных спутников.

С мая-июня нынешнего года компания Thuraya Ukraine (*www.thuraya.com.ua*) – филиал компании Thuraya, штаб-квартира которой расположена в ОАЭ, – начнет обслуживать абонентов в Украине. Система Thuraya использует один высокоорбитальный спутник, находящийся на геостационарной орбите, и покрывает территорию 100 стран Европы, Северной Африки, Ближнего Востока и Средней Азии. Мобильные терминалы для Thuraya выпускаются компаниями Ascom (*www.ascom.com*) и Hughes (*www.hughes.com*) и работают в двух стандартах (Thuraya/GSM 900). Сеть Thuraya также предоставляет услугу определения координат абонента – терминалы оснащены встроенным приемником GPS.

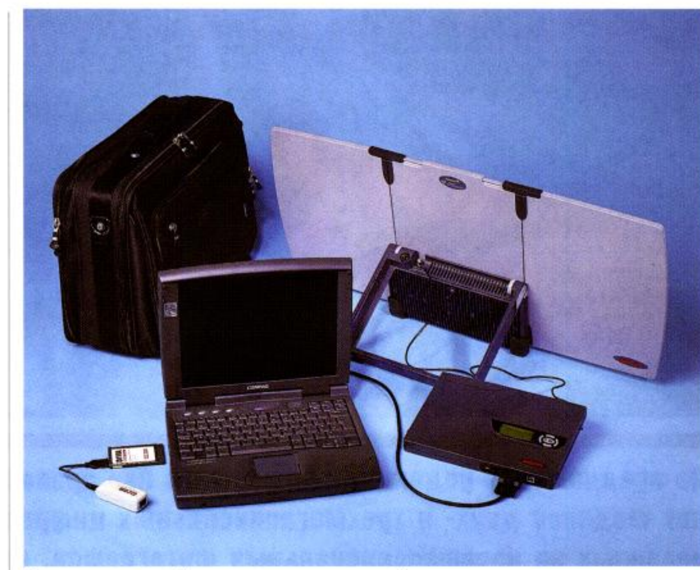


В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как и любые другие средства связи, спутниковая телефония имеет свои достоинства и недостатки. К достоинствам можно отнести полное или почти полное покрытие земного шара, один телефонный номер в любой точке мира. К недостаткам – высокую стоимость обслуживания, большие габаритные размеры и массу телефонов, нестабильную работу в многоэтажных городских кварталах и в помещениях.

Наиболее полезной спутниковая телефония может стать для людей, чья профессиональная деятельность связана с частыми поездками в разные страны; для специалистов, которым необходимо быть на связи всегда и везде; для жителей регионов со слаборазвитой телекоммуникационной инфраструктурой; для путешественников и владельцев яхт. ■

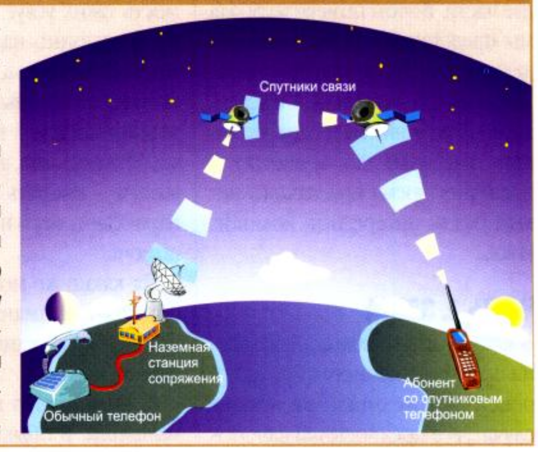
Этот терминал сети Iridium отличается от обычного «мобильника», пожалуй, только габаритами



Рядом с ноутбуком – портативный терминал системы Inmarsat с выносной антенной

КАК РАБОТАЕТ СПУТНИКОВАЯ СВЯЗЬ

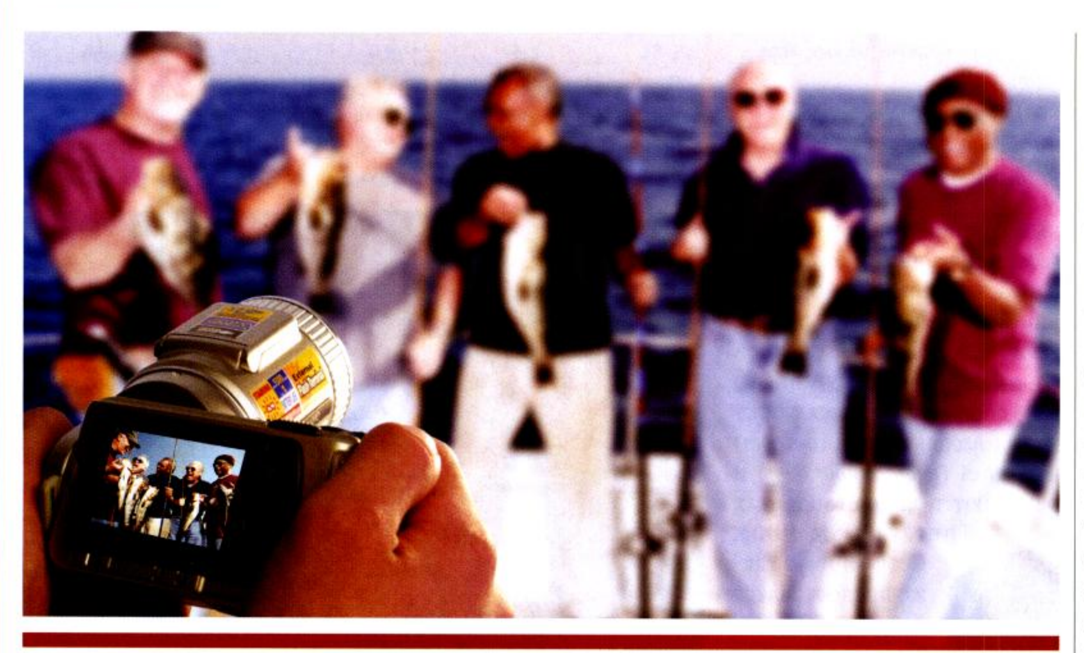
В систему спутниковой связи входят один или несколько спутников связи, сеть наземных станций сопряжения (шлюзов) и мобильные терминалы (телефоны). Работает она следующим образом: во время звонка со спутникового телефона его сигнал принимается спутником, который обрабатывает его и определяет, куда его перенаправить – на следующий спутник или на наземную станцию сопряжения, служащую шлюзом между спутником и обычной телефонной сетью. Со станции сопряжения сигнал поступает вызываемому стационарному или мобильному абоненту по наземным сетям. При звонке с обычного телефона сигнал передается на ближайший шлюз, оттуда – на спутник, а с него – на вызываемый спутниковый телефон.



Скажите «чи-и-из»... Снимаю!

Тестирование популярных цифровых фотокамер

Сергей Галушка



На предложение редакции «Домашнего ПК» провести тестирование последних моделей двух- и трехмегапиксельных цифровых фотокамер, ориентированных на непрофессиональных фотографов, охотно откликнулось множество киевских фирм. Честно говоря, мы и не ожидали такого живого интереса. В считанные дни нас буквально завалили техникой – в Тестовой лаборатории оказалось более 30 аппаратов.

Ясное дело, провести в короткие сроки, отведенные на подготовку очередного номера журнала, качественное «обследование» стольких моделей было просто невозможно, равно как и опубликовать результаты труда на ограниченном числе страниц, запланированных под данную статью. В конечном итоге мы решили разбить всю работу на две части. В этом номере журнала мы представим вам high-end-модели, так сказать, «элиту» любительских фотокамер. А в следующем – средний класс «цифровиков», который, как известно, в последнее время пополнился целым рядом интересных новинок. Итак...

ЧАСТЬ 1. ЭЛИТА

Судя по всему, в ближайшее время в Украине начнется бум цифровой фототехники. Во всяком случае, все предпосылки для этого имеются: аппараты постоянно дешевеют и по своим возможностям уже нередко превосходят соответствующие пленочные аналоги; в мини-лабораториях устанавливается оборудование, позволяющее получать отпечатки на обыкновенной фотобумаге химическим способом с электронно-магнитных носителей (дисков, карт памяти и т. д.), причем стоимость таких услуг вполне доступна; неуклонно падает себестоимость отпечатков, полученных с помощью струйных и прочих фотопринтеров и т. п. В общем, все удобства налицо, дело остается за малым – выбрать достойный аппарат. Здесь мы и постараемся вам помочь.

На какие же моменты следует обращать внимание при покупке цифровой камеры? Вот главные из них.

1. Количество пикселов ПЗС-матрицы. В обыкновенном пленочном аппарате изображение проецируется на пленку, покрытую светочувствительным слоем, в цифровом – на специальный чип – ПЗС-матрицу, состоящую из множества чувствительных к свету элементов. Для формирования одного пиксела изображения в матрице используется несколько таких элементов, упрощенно: один – для сохранения информации о красном цвете, другой – о синем, третий – о зеленом. Производители камер по-разному решают задачу формирования пикселов. Ясно одно – чем больше последних, тем лучшего качества изображение можно получить. Например, одномегапиксельные камеры позволяют создавать кадры, пригодные для печати на струйных принтерах (и прочих печатающих устройствах) в формате 10 × 15 см, двухмегапиксельные – 13 × 18 см, трехмегапиксельные – фотографию с альбомный лист (A4). Заметим, что не все пикселы ПЗС-матрицы применяются для построения изображения максимально возможного размера. Те из них, что оказываются задействованными при этом, называются эффективными.

2. Максимальный размер кадра (в пикселах). Ошибочно полагать, что, перемножив размеры кадра максимального формата, характерные для какой-либо конкретной камеры, мы получим истинное число пикселов, используемых в ее матрице для построения изображения. Иногда производители применяют специальные фирменные методы программно-аппаратной интерполяции для сохранения кадров большего размера (заметьте, меняется размер кадра, а не его масштаб!), чем те, что позволяет физически получить данная матрица. Например, на коробке Fujifilm FinePix 4900 Zoom указан максимальный размер кадра 2400 × 1800 (4,3 млн. пикселов), в то время как реальное число пикселов матрицы составляет менее 2,4 млн.

3. Светочувствительность матрицы. Хорошо, если выбранный аппарат позволяет вручную изменять светочувствительность матрицы. Это все равно, что в обычной «мыльнице» использовать разную пленку: ясно, что в солнечную погоду отлично подойдет и «сотка», при съемке же в сумерках без «четырехсотки» трудно обойтись.

4. Оптический трансфокатор. Многие современные цифровые аппараты, равно как и пленочные, оснащаются объективами, дающими возможность масштабировать изображение. Это бывает очень полезным при съемке с больших расстояний. Аппараты, допускающие высокие коэффициенты (свыше x6) оптического увеличения, часто снабжаются специальными стабилизаторами изображения, компенсирующими дрожание руки. Предпочтительнее оптические стабилизаторы, они способны заметно улучшить кар-

тинку. Цифровые же иногда приводят к размытию резкости.

5. Цифровой трансфокатор. Если оптическое увеличение создается за счет изменения взаимного расположения линз объектива, то цифровое – результат работы сложных программно-аппаратных алгоритмов интерполяции по масштабированию изображения, операция, сходная с той, что мы можем произвести в графическом редакторе. Однако в отличие от последнего электроника камеры оперирует, так сказать, с исходными данными, не подвергнувшимися, например, JPEG-компрессии или уменьшению глубины цветности по каждому из каналов (например, некоторые современные цифровые камеры способны работать с 36-битовым цветом, но при передаче на ПК цветность по каждому из каналов урезается до 10 или до 8 разрядов).

Будьте внимательны, очень часто на коробках различных моделей разработчики указывают общее увеличение, например «32x Zoom», в то время как при более детальном ознакомлении с камерой оказывается, что оптический «зум» равен x4, а цифровой – x8.

6. Баланс белого. Как известно, человек способен видеть окружающие предметы благодаря отраженному от них свету. Цвет объектов во многом определяется спектральным составом лучей, освещающих их. При различном освещении одни и те же предметы выглядят по-разному. Человеческий мозг постоянно вносит коррективы в наше восприятие цветов знакомых объектов, а посему мы зачастую даже не замечаем этой разницы. Для получения же естественных цветовых оттенков кадров, снимаемых с помощью фото- и видеотехники, необходимо «привязать» аппаратуру к определенному эталону – чистому белому цвету, или, как говорят фотографы, выставить баланс белого. Очень часто (но не всегда точно) эта операция выполняется автоматически. Однако лучше, если модель имеет несколько предустановок «баланса белого» для съемки в различных типичных условиях (вспышка, лампы накаливания, галогенный свет и т. д.) или ручной режим. В последнем случае вы сами сможете управлять съемкой, научитесь находить неожиданные цветовые решения для своих фоторабот.

7. Съемка с приоритетом диафрагмы или выдержки. Очень полезные функции. Как известно, диафрагма влияет на глубину резкости в кадре: чем меньше отверстие, через которое световой поток устремляется на матрицу, тем больше объектов, расположенных в кадре, будут в зоне резкости. Задавая нужное значение диафрагмы (отдавая ей приоритет), вы доверяете автоматике определение выдержки. Такой способ фотографирования нередко применяют для коллективной съемки.

Для спортивной съемки или для того, чтобы запечатлеть быстро движущиеся объекты, важно иметь малое время засветки матрицы. Выставив необходимую выдержку (отдав ей приоритет), вы доверите автоматике определить диафрагму.

8. Брекетинг. Многие современные аппараты способны автоматически снимать целые серии одинаковых кадров с различными параметрами (выдержкой, диафрагмой и т. д.), а затем (также в автоматическом или ручном режимах) выбирать и сохранять на карте памяти лучший из них по экспозиции, выдержке, резкости и т. д.

9. DPOF-совместимость файловой системы. Аббревиатура DPOF расшифровывается как Digital Print Order Format. При прямом подключении камеры к специальному принтеру данное свойство позволяет снабжать каждый снимок информацией о количестве отпечатков, а также указывать время, дату съемки и другие параметры.

10. Карты памяти. По сути, это устройства, которые в цифровых камерах заменили пленку. На них в виде файлов сохраняются произведенные снимки и даже фрагменты видео. Информацию с карт памяти можно передать на компьютер, используя непосредственно саму камеру (через интерфейсы RS-232C, USB, FireWire) или же применяя специальные читающие устройства и адаптеры.

Кстати сказать, проблему сохранения цифровых изображений различные производители пытаются решать по-своему. Например, компания Sony в ряде аппаратов Mavica (MVC-FD75, MVC-FD87 и др.) для записи снимков использует обыкновенную трехдюймовую дискету, а в Mavica MVC-CD 1000 – даже диски CD-R. Множество современных цифровых аппаратов в качестве носителей информации могут применять IBM MicroDrive емкостью до 1 GB (www.storage.ibm.com), PC Card разных типов.

В следующем номере журнала мы продолжим рассмотрение различных характеристик цифровых камер, а пока перейдем к конкретным моделям.

Основные свойства аппаратов, представленных в этом разделе, собраны в таблице, расположенной в конце материала. Ради экономии места в ней опущен ряд параметров, мы оставили лишь те из них, которые посчитали наиболее важными для фотографа-любителя. Но прежде чем перейти к более детальному знакомству с участниками тестирования, хочется отметить, что среди всех этих устройств плохих просто нет! Гарантами этого выступают как известные имена фирм-производителей (brandname), так и довольно высокая цена, оправданная широкими возможностями камер. Все они позволяют даже новичкам получать снимки великолепного качества, и в этом вы сможете убедиться сами, читая последующие страницы.

ТИПЫ КАРТ ПАМЯТИ

COMPACT FLACH TYPE I
www.compactflach.org

Применение: цифровые фотоаппараты, MP3-плейеры, PDA, принтеры и др.
Читаются с помощью: устройств, в которых используются; Compact Flash Readers; переходных адаптеров PC Card.
Макс. емкость на сегодня – 192 MB.
Размеры: 43 × 36 × 3,3 мм

COMPACT FLACH TYPE II
www.compactflach.org

Применение: цифровые фотоаппараты, MP3-плейеры, PDA, принтеры и др. Единственное отличие от Compact Flach Type I – толщина карты, что позволяет значительно увеличить емкость памяти.
Читаются с помощью: устройств, в которых используются; Compact Flash Readers; переходных адаптеров PC Card.
Макс. емкость на сегодня – 448 MB.
Размеры: 43 × 36 × 5,5 мм

SMARTMEDIA
www.ssfdc.or.jp

Применение: цифровые фотоаппараты, диктофоны, MP3-плейеры и др.
Читаются с помощью: устройств, в которых используются; SmartMedia Readers; 3,5-дюймовых дисководов с применением специальных переходников, выполненных в виде дискеты; переходных адаптеров PC Card.
Макс. емкость на сегодня – 128 MB.
Размеры: 45 × 37 × 0,76 мм

MULTIMEDIACARD
www.mmca.org

Применение: цифровые фотоаппараты, диктофоны, видеокамеры, MP3-плейеры и др.
Читаются с помощью: устройств, в которых используются; MultiMediaCard Readers; переходных адаптеров PC Card.
Макс. емкость на сегодня – 64 MB.
Размеры: 24 × 32 × 1,4 мм

SONY MEMORY STICK
www.sony.co.jp/en/Products/MS

Применение: цифровая техника Sony.
Читаются с помощью: цифровой техники Sony.
Максимальная емкость – 128 MB.
Размеры: 50 × 21,5 × 2,8 мм

NEXFLASH MEDIASTICK
www.nexflash.com

Применение: дешевые цифровые аппараты (менее $200).
Читаются с помощью: цифровых камер.
Максимальная емкость – 4 MB.
Размеры: 45 × 15,5 × 1,1 мм

Canon PowerShot G1




Canon PowerShot Pro90 IS



Fujifilm FinePix 4900 Zoom



Fujifilm FinePix 6800 Zoom



Nikon Coolpix 880



Nikon Coolpix 990




Olympus Camedia C-3040 Zoom



Sony Cyber-shot DSC-P1




Sony Cyber-shot DSC-F505V




Sony Cyber-shot DSC-S70




Исходные изображения




ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ



Производитель	Поставщик	Телефон в Киеве
Canon	«Юг-Контракт»	(044) 461-9533
Fujifilm	ЗАО «Имидж Украина»	(044) 490-9075
Nikon	WEGA Distribution «Юг-Контракт»	(044) 461-9284 (044) 461-9533
Olympus	DataLux	(044) 249-6303
Sony	«Юг-Контракт»	(044) 461-9533

CANON POWERSHOT G1



94/100

- ☺ Откидной ЖК-дисплей
- ☺ Возможность использования дополнительных аксессуаров
- ☺ Гнездо для подключения внешней вспышки
- ☺ Множество ручных настроек
- ☺ Блок питания является зарядным устройством
- ☺ Документация на русском
- ☹ Довольно длительная подготовка к съемке

Великолепный аппарат с широким диапазоном возможностей. Режим так называемой двойной автофокусировки гарантирует быструю и точную наводку на резкость.

Яркий ЖК-монитор обеспечивает хорошее качество изображения. Подобно тому, как это делается в современных видеокамерах, дисплей выполнен в виде отдельной панели, которую можно поворачивать на 180° против часовой стрелки и на 90° – по часовой, подыскивая удобное положение для съемки.

На передней панели расположена лампа подсветки для автофокусировки при недостаточном освещении. Эффективные программно-аппаратные алгоритмы, используемые в фотокамере, дают возможность уменьшить количество посторонних цветовых шумов в кадре. Емкий буфер памяти быстро обрабатывает изображения, подготавливая их к сохранению на карте памяти.

Дополнительно к аппарату поставляются специальные конвертеры и вспышки. Фирменные утилиты от Canon позволяют легко получать панорамные снимки.

CANON POWERSHOT PRO90 IS



99/100

- ☺ 10-кратный оптический трансфокатор
- ☺ Оптический стабилизатор изображения
- ☺ Все параметры съемки можно настроить вручную
- ☺ Гнездо для подключения внешней вспышки
- ☺ Зарядка аккумуляторов происходит в корпусе камеры

Похоже, эта модель сконцентрировала в себе все лучшие черты цифровой фототехники Canon и по своим характеристикам приближается к классу профессиональных устройств. Десятикратное оптическое масштабирование кадра нередко встречается в бытовых видеокамерах, но вот в цифровых фотоаппаратах оно появилось совсем недавно. Без фирменного оптического стабилизатора изображения здесь не обойтись – при таких коэффициентах трансфокации может заметно «смазываться» картинка в результате дрожания руки.

Футуристический дизайн, ЖК-монитор поворачивается в двух плоскостях, овальный выступ корпуса справа служит для удобного расположения аппарата в руке. Вместо оптического видоискателя применен дополнительный цветной жидкокристаллический, где отображается 100% площади кадра. Зарядка аккумуляторов происходит в корпусе самой камеры. При желании можно воспользоваться пятью программами для автоматической съемки, а если надо – вручную задать любой из параметров, вплоть до мощности импульса вспышки.

Выбор редакции ДОМАШНИЙ ПК 07/2001

FUJIFILM FINEPIX 4900 ZOOM



100/100

- ☺ Великолепный дизайн
- ☺ Хорошая отработка автоматики
- ☺ Множество ручных настроек
- ☺ Гнездо для подключения внешней вспышки
- ☺ Заряжать аккумуляторы можно внутри камеры
- ☹ На упаковке указан максимальный формат сохраняемого кадра, а не реальное число пикселов матрицы

Аппарат ориентирован на наиболее подготовленную часть фотолюбителей. Помимо полностью автоматических способов съемки, камера позволяет вручную задавать многие параметры (фокус, экспозицию, баланс белого, мощность вспышки и др.).

Благодаря фирменной 2,4-мегапиксельной Super CCD-матрице с улучшенным по сравнению с обычными ПЗС соотношением сигнал/шум удается получать великолепные снимки размером 2400 × 1800 (4,3 млн. элементов).

Управлять трансфокатором можно как с помощью позиционирующего устройства, удобно располагающегося на задней панели под большим пальцем правой руки, так и благодаря «кнопке-качалке», размещенной с левой стороны объектива.

Двухдюймовый ЖК-дисплей аппарата защищен стеклом. Управляющее меню предельно простое. Для удобного и точного кадрирования на ЖК-дисплее можно задавать специальные направляющие фреймы, а при наводке на резкость увеличивать в 3,75 раза центральную часть кадра.

FUJIFILM FINEPIX 6800 ZOOM



93/100

- ☺ Стильный дизайн от студии F. A. Porshe
- ☺ Удобство в работе
- ☺ Для передачи данных в компьютер можно использовать специальную платформу (docking station)
- ☺ Заряжать аккумуляторы можно внутри камеры
- ☹ Нет возможности подключения внешней вспышки

Имиджевая камера. Легкий алюминиево-магниевый корпус, быстрая подготовка к съемке (около 2 с), 3,3-мегапиксельная ПЗС-матрица нового поколения (Super CCD), фирменные алгоритмы интерполяции и, естественно, объектив, состоящий из низкодисперсионных асферических линз, позволяют получать довольно качественные снимки размером 2832 × 2128.

Кроме ЖК-монитора, модель оснащена жидкокристаллическим буквенно-символьным дисплеем круглой формы, который в зависимости от режима записи или проигрывания снимков в первые 5 секунд подсвечивается соответственно оранжевым или зеленым цветом.

Благодаря встроенному микрофону, расположенному на передней панели, устройство позволяет записывать не только озвученные видеофрагменты с размером кадра 320 × 240, но и аудиофайлы в формате WAVE, прослушивать которые можно также с помощью аппарата (динамик находится на задней панели).

При выключении камеры объектив прячется в корпус и закрывается защитной шторкой.

NIKON COOLPIX 880



94/100

- ☺ Быстрая подготовка к работе
- ☺ Множество автоматических программ съемки
- ☺ Оптический видоискатель
- ☺ Комплектуется переходником PC Card для считывания данных карт памяти
- ☹ Нет разъема для вспышки
- ☹ Шумный автофокус
- ☹ Зарядное устройство приобретается отдельно

Модель выпускается в корпусах серебристого и черного цвета, на вид ничем не примечательна, но электронная начинка впечатлит любого фотолюбителя: 11 автоматических режимов съемки для типичных условий (портрет, ночной портрет, вечеринка/в помещении, берег/снег, пейзаж, закат, ночной пейзаж, огонь, макросъемка, копирование, контрсвет); пятизонный автофокус; 256-сегментный матричный замер баланса белого; доступность целого ряда ручных настроек; автобрекетинг; возможность (как и у старшей сестры Coolpix 990) наводки на резкость с расстояния 2 см при съемке в макрорежиме; пятирежимная встроенная вспышка.

К сожалению, нет разъема на верхней панели для подключения более мощной внешней вспышки. Несколько раздражает, как и в Coolpix 990, постоянное пощелкивание механизма автофокуса – таким образом система обеспечивает быстрое и высокоточное наведение на резкость.

Встроенные микрофон и динамик отсутствуют, хотя для устройства такого класса они бы не помешали.

NIKON COOLPIX 990



94/100

- ☺ Наличие синхроконтакта для внешней вспышки
- ☺ Множество ручных настроек
- ☺ Комплектуется переходником PC Card для считывания данных карт памяти
- ☹ Шумный автофокус
- ☹ Отсутствие встроенного дополнительного источника света для работы автофокуса в условиях плохой освещенности

Модель имеет несколько необычную конструкцию: оптическая система и вспышка располагаются в отдельном блоке, который способен поворачиваться относительно корпуса аппарата на 270°. Камера является модернизацией надежного и хорошо зарекомендовавшего себя устройства Coolpix 950. Высокоточное определение фокуса и баланса белого, гибкое управление экспозицией, хорошо просветленный объектив Zoom-Nikkor с многошаговым автофокусом, фирменные алгоритмы понижения цветовых шумов – все это способствует получению снимков великолепного качества.

«Цифровик» рассчитан на подготовленных пользователей: минимум автоматических программ съемки, максимум доступных ручных настроек, синхроконтакт для подключения внешней вспышки, а вот встроенных динамика и микрофона нет – забавы для новичков. Отмечу, что на смену этому аппарату приходит модель Coolpix 995 с улучшенными характеристиками, однако на момент тестирования камер она не поставлялась в Киев по официальным каналам.

OLYMPUS CAMEDIA C-3040 ZOOM



96/100

- ☺ Отображение на ЖК-мониторе текущих параметров съемки
- ☺ Встроенный микрофон
- ☺ Подстройка диоптрий для оптического видоискателя
- ☺ Доступно множество ручных настроек
- ☺ Удобная система меню
- ☹ Нет разъема для крепления внешней вспышки

Наследник устройства Camedia C-3030 Zoom, которое многими ведущими компьютерными и фототехническими журналами было признано лучшим цифровым фотоаппаратом 2000 года. Очень популярная модель, великолепное соотношение цена/производительность. Доступно множество ручных настроек (вы можете задавать необходимые значения светочувствительности матрицы, баланса белого, выдержки, диафрагмы и т. д.), зато количество автоматических программ съемки сведено к минимуму.

Оптический видоискатель снабжен регулятором для подстройки диоптрий. Над объективом находится встроенный микрофон. На верхней панели расположен символьно-текстовый ЖК-монитор, а следовательно, возможна съемка с отключенным цветным LCD-дисплеем в целях экономии энергии. К сожалению, нет разъема для крепления внешней вспышки, но синхроконтакт присутствует. Камера рассчитана на подготовленных фотолюбителей, позволяет самостоятельно управлять процессом съемки.

SONY CYBER-SHOT DSC-F505V



92/100

- ☺ Отличный дизайн и удобство в работе
- ☺ Оптика Carl Zeiss
- ☺ Технология Stamina
- ☺ Блок питания является зарядным устройством
- ☺ Режим для пересъемки текста
- ☺ Документация на русском языке
- ☹ Нет оптического видоискателя
- ☹ Карта памяти емкостью всего лишь 8 MB

По сути, данная модель – это модернизация довольно известной камеры Cyber-shot DSC-F505. В новой версии теперь установлена трехмегапиксельная матрица (вместо двухмегапиксельной). Все остальное сохранилось практически без изменений: необычный дизайн в виде огромного объектива с выпрыгивающей вспышкой наверху и сравнительно маленького поворачивающегося корпуса с ЖК-дисплеем; длиннофокусная оптика от Carl Zeiss, обеспечивающая увеличение в 5 раз; множество ручных настроек; удобный интерфейс системы меню управления, выполненный в виде заглавной строки и выпадающих подменю.

В камере отсутствует оптический видоискатель, поэтому компоновка кадра осуществляется только с помощью ЖК-дисплея. Аппарат также позволяет записывать видеофрагменты со звуком.

Модель традиционно снабжается фирменными аккумуляторами Sony InfoLithium, поддерживающими технологию Stamina, обеспечивающую обмен такими данными, как текущее потребление заряда батареи, с аппаратом.

SONY CYBER-SHOT DSC-P1



90/100

- ☺ Оптический видоискатель
- ☺ Зарядка батарей в корпусе камеры
- ☺ Символьно-текстовый ЖК-монитор на верхней панели
- ☺ Технология Stamina
- ☺ Микрофон и динамик
- ☺ Быстрая подготовка к работе
- ☹ Малая емкость карты памяти
- ☹ Неудобное расположение кнопки *Спуск затвора*

Эта «малютка» оснащена по последней «цифровой» моде: трехмегапиксельная матрица; батарейный блок типа InfoLITIUM, поддерживающий обмен данными о потребляемой энергии с аппаратом; мощная автоматика. Устройство рассчитано на начинающего фотолюбителя, ручные настройки – по минимуму, зато доступны пять автоматических программ съемки и четыре встроенных цифровых эффекта (Solarize, B&W, Sepia, Neg.Art). Кстати сказать, при дальнейшей обработке изображений на компьютере последние инструменты оказываются совершенно ненужными.

Аппарат может быть весьма полезным для Web-дизайнеров, поскольку позволяет создавать мультикадровые изображения в формате GIF размером 160 × 120 или 80 × 72. При последующем воспроизведении таких файлов на встроенном ЖК-дисплее (на показ каждого кадра отводится примерно 0,5 с) создается анимационный эффект.

Емкость карты памяти, идущей в комплекте, составляет всего 8 MB, что для возможностей трехмегапиксельной матрицы довольно мало.

SONY CYBER-SHOT DSC-S70



93/100

- ☺ Оптика Carl Zeiss
- ☺ Технология Stamina
- ☺ Символьно-текстовый ЖК-монитор на верхней панели
- ☺ Встроенные микрофон и динамик
- ☺ Простой обмен видеоклипами через e-mail
- ☹ Малая емкость карты памяти
- ☹ Неудобное расположение кнопки *Спуск затвора*

Весь джентльменский набор от Sony налицо: оптика Carl Zeiss, технология Stamina, удобное встроенное меню. В целом хороший любительский аппарат: серебристый металлический корпус, неплохой дизайн, быстрое автоматическое наведение на резкость, тихая отработка механизма трансфокации. На верхней панели расположен дополнительный символьно-текстовый ЖК-монитор, на котором при съемке с отключенным цветным дисплеем можно просматривать текущие настройки аппарата. LCD-дисплей имеет хорошую частоту обновления, яркие цвета.

Благодаря аудиовидеовыходу устройство можно использовать в качестве видеокамеры при подключении к видеомагнитофону. При просмотре изображения на встроенном дисплее картинку легко вращать, увеличивать (чтобы лучше разглядеть детали) и даже изменять размер записанного файла.

Однако без ложки дегтя не обойтись: кнопка *Спуск затвора* расположена крайне неудобно, и снова всего лишь восьмимегабайтовая карта памяти в комплекте.

Модель	ПЗС-матрица, млн. пикселов (эффективных)	Светочувствительность матрицы (ISO)	Трансфокатор оптический/цифровой/цифровое увеличение в режиме VGA	Диапазон фокусировки: макрорежим/обычный	Съемка с приоритетом диафрагмы/выдержки	ЖК-дисплей: размер (дюймы)/тыс. пикселов	Баланс белого: ручной/автоматический/кол-во предустановок	Кол-во програм съемки	Режимы вспышки: Auto/Red-Eye Reduction/On/Off/ Slow-Synchro/Регулировка мощности импульса
Canon PowerShot G1	3,34 (3,14)	Авто/50/100/200/400	x3/x4/x5	6–70 см/ 70 см–∞	●/●	1,8/н/д	●/●/5	5	●/●/●/●/○/○
Canon PowerShot Pro90 IS	3,34 (2,6)	Авто/50/100/200/400	x10/x4/x5	10 см–∞/ 1 м–∞	●/●	1,8/н/д	●/●/5	5	●/●/●/●/○/●
Fujifilm FinePix 4900 Zoom	2,4 (н/д)	125/200/400/800	x6/x3,75/x15	10–80 см/ 50 см–∞	●/●	2/130	●/●/7	5	●/●/●/●/●/●
Fujifilm FinePix 6800 Zoom	3,3 (3,02)	100/200/400	x3/x4,4/x18	20–80 см/ 60 см–∞	○/○	2/130	○/●/7	5	●/●/●/●/●/●
Nikon Coolpix 880	3,34 (3,24)	Авто/100/200/400	x2,5/x4/x5	4 см–∞/ 40 см–∞	●/○	1,8/110	●/●/5	10	●/●/●/●/●/○
Nikon Coolpix 990	3,34 (3,24)	Авто/100/200/400	x3/x4/x5	2 см–∞/ 30 см–∞	●/●	1,8/110	●/●/5	5	●/●/●/●/●/○
Olympus Camedia C-3040 Zoom	3,34 (3,24)	Авто/100/200/400	x3/x2,5/x5	20–80 см/ 80 см–∞	●/●	1,8/114	●/●/4	5	●/●/●/●/●/○
Sony Cyber-shot DSC-F505V	3,3 (2,6)	Авто (100–300)	x5/x10/x5	2–25 см/ 25 см–∞	●/●	2/123,2	○/●/3	6	●/●/●/●/●/●
Sony Cyber-shot DSC-P1	3,3 (н/д)	Авто (100–300)	x3/x2	8–50 см/ 50 см–∞	○/○	1,5/123,2	○/●/3	5	●/●/●/●/○/●
Sony Cyber-shot DSC-S70	3,34 (3,14)	Авто (100–300)	x3/x2/x5	4–25 см/ 25 см–∞	●/●	2/123,2	○/●/3	7	●/●/●/●/●/●

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Мы решили несколько изменить методику тестирования аппаратов, принятую у нас в редакции, чтобы адаптировать ее для нужд непрофессиональных фотографов. Вряд ли, например, рядовой пользователь будет покупать цифровую камеру с той лишь целью, чтобы снимать натюрморты из специально подобранных по цвету предметов при тщательно выставленном искусственном освещении в хорошо затемненной комнате. Юбилеи, свадьбы, вечеринки, непредсказуемость освещения и отражений – вот поприще фотолюбителей. В данном случае гораздо важнее выяснить уровень «интеллекта» автоматики камер при фотографировании в помещении со встроенной вспышкой: неравномерно отраженный световой импульс, наличие разнотемпературных дополнительных источников света (незанавешенное окно, настольная лампа и т. д.) – хороший повод для «автоматических размышлений». Поэтому на сей раз мы отказались от съемок роз, чашек и кофейников в лучах галогенных «юпитеров» в пользу фотографирования при мгновенной яркой подсветке, обеспечиваемой самими же аппаратами.

Итак, для первых тестовых снимков условия были выбраны довольно критические: фон – светло-серая стена (море отражений), боковой (справа) дневной свет из окна, наличие на переднем плане объекта белого цвета (лист с распечаткой цветопроб), в центре кадра – черная кофта фотомодели. Кстати, подобные условия съемки не такие уж искусственные, как может показаться на первый взгляд. Вспомните фото на вечеринках: нередко получается так, что на переднем плане группового снимка оказывается человек в белой рубашке.

С контрольной серией тестовых снимков на улице долгое время наблюдались проблемы. Все, что нам требовалось, – это устойчивая безоблачная или пасмурная погода в течение хотя бы двух часов (чтобы уровень освещенности оставался практически постоянным), но таковыми условиями природа в начале июня нас не баловала. Три раза мы начинали тестирование при солнце, а заканчивали под дождем. И лишь на четвертый раз повезло: пасмурная безветренная погода продержалась нужное время. Кадр был выбран тоже не из легких: опять-таки неравномерность заполнения светом, много зелени, множество деталей (кирпичная стена на переднем плане, провода, турники), ярко освещенный дальний объект (многоэтажный дом) – другими словами, автоматике было над чем поработать. Размер изображения выбирался максимальный из поддерживаемых каждой конкретной моделью.

Результаты подвергались минимальной обработке средствами Adobe Photoshop: автоматически устанавливались оптимальные уровни, затем изображения приводились к разрешению 300 dpi. Поскольку камеры имеют разные максимальные форматы кадров и фокусное расстояние объективов, а съемка велась из одной точки, приведенные снимки разнятся по композиции.

Были, естественно, и другие тесты: мы оценивали цветопередачу и динамический диапазон аппаратов по таблицам Kodak Q-14, выборочно выясняли цветовой охват для ряда аппаратов с помощью фотографирования специального цветового круга. Однако чтобы не утомлять читателя, результаты этих испытаний мы не приводим в журнале, равно как и итоговые таблицы с баллами, набранными каждой моделью. Все эти исследования учитывались при выставлении «ДПК»-рейтинга камер, и в конечном итоге определили наше решение о присуждении знаков «Выбор редакции» и «Обратите внимание!».

Эффективное расстояние при съемке со встроенной вспышкой для ISO 100, м	Таймер, с	Совмещенный аудио-видеовыход/кодировки видеовыхода	Карта памяти в комплекте, MB	Форматы файлов: статичные/DPOF-совместимость/видео/аудио	Интерфейс связи с ПК	Габариты (W × L × H), мм	Масса без батарей и карты памяти, г	Ориентировочная цена в Киеве, $
0,7–4,5	10	●/PAL, NTSC	CompactFlash (Type I или II), 16	RAW, JPEG/● /MJPEG со звуком/○	USB, RS-232C	119,7 × 76,8 × 63,8	420	1100
0,7–4,2	10	●/PAL, NTSC	CompactFlash (Type I или II), 16	RAW, JPEG/●/ MJPEG со звуком/○	USB, RS-232C	126,5 × 83,9 × 139,1	680	1597
0,3–4,5	2 или 10	●/PAL, NTSC	SmartMedia, 16	TIFF, JPEG/●/ MJPEG со звуком/ WAVE	USB	110 × 78,5 × 93,5	450	1150
0,2–3,5	10	●/PAL, NTSC	SmartMedia, 16	JPEG/●/MJPEG со звуком/WAVE	USB	80 × 53 × 80	258	980
0,02–3,7	3 или 10	○/PAL, NTSC	CompactFlash (Type I), 16	TIFF, JPEG/●/ MOV без звука/○	USB, RS-232C	99,5 × 75 × 53,2	320	760
Н/д	3 или 10	○/PAL, NTSC	CompactFlash (Type I), 16	TIFF, JPEG/●/ MOV без звука/○	USB, RS-232C	149 × 79 × 38	390	1090
0,2–5,6	12	●/PAL, NTSC	SmartMedia, 16	TIFF, JPEG/●/ MJPEG со звуком/WAVE	USB, RS-232C	109 × 76,4 × 69,6	307	950
0,3–2,5	10	●/PAL, NTSC	Memory Stick, 8	JPEG, GIF, TIFF/● /MPEG-1 со звуком	USB	107 × 62 × 135	420	1111
0,3–2,5	10	●/PAL, NTSC	Memory Stick, 8	JPEG, GIF, TIFF/● /MPEG-1 со звуком	USB	113 × 53,9 × 43,8	250	995
0,3–2,5	10	●/PAL, NTSC	Memory Stick, 8	JPEG, GIF, TIFF/● /MPEG-1 со звуком	USB	130 × 100 × 149	440	1070

ИТОГИ ТЕСТИРОВАНИЯ

При съемке со вспышкой аппарат Nikon Coolpix 990 осветил кадр слишком «прямолинейно», и хотя лицо фотомодели при этом оказалось не затемненным, тем не менее оттенки на листе с цветопробами практически утеряны. Автоматику Nikon Coolpix 880 слишком запутал лист с цветопробами на переднем плане: полутона на нем удалось передать идеально, а вот с остальной частью кадра не все получилось. Olympus C-3040 постарался учесть многое: и не пересветить передний белый объект, и сохранить цвет фона, однако полутона на лице девушки фактически не просматриваются. Очень скрупулезно высчитывала кадр камера Sony Cyber-shot DSC-F505V, но, на наш взгляд, немного недосветила. Правильно просчитать световой импульс вспышки у модели Cyber-shot DSC-P1, в принципе, удалось, но при этом она почему-то добавила много «отсебятины» в цветопередачу, сделав ее слегка едковатой. К DSC-S70 особых претензий нет: твердая «четверка», но не «отлично» – многовато черного цвета в центре кадра. Модель FinePix 6800 также неплохо осветила объекты, однако цвета на снимке получились слишком теплыми. Отлично отработал аппарат Canon PowerShot G1, но при этом заметно добавил циана. Лучше всех с поставленной задачей справились FinePix 4900 Zoom и Canon PowerShot Pro90 IS. Тем не менее с выставлением баланса белого у последнего не все удалось, и при анализе цвета на лице фотомодели оказалось многовато черного.

Расхождения в качестве снимков, выполненных при естественном освещении на улице, не столь заметны. Аппараты Sony «грешили» теплотой тонов. Canon PowerShot G1 умудрился слегка недоэкспонировать изображение. Оба устройства Nikon справились с поставленной задачей на «отлично». Никаких особых нареканий не вызвали и снимки, сделанные Olympus C-3040. Модель Fujifilm FinePix 6800, вероятно, «доинтерполировалась» и слегка «размыла» кирпичную, точнее плиточную, стену здания справа, а также ряд мелких деталей на заднем плане, хотя показала при этом отличную цветопередачу. Лучшие результаты, опять-таки, были у Fujifilm FinePix 4900 Zoom и Canon PowerShot Pro90 IS.

Мы долго совещались, какой же все-таки модели, в конце концов, отдать предпочтение. С одной стороны, уж очень довлел над нами авторитет Canon, с другой – импонировали новаторство и дерзания Fujifilm. В результате долгих споров (в которых учитывались и дизайн, и качество снимков, и возможности, и цена, а также целый ряд других параметров) мы решили присудить знак «Выбор редакции» в этом классе устройств аппарату Fujifilm FinePix 4900 Zoom, а модель Canon PowerShot Pro90 IS отметить знаком «Обратите внимание!». ■

MP3/CD-плейеры: новинки сезона

Сергей Светличный

Из портативных MP3-плейеров наибольшей популярностью пользуются совмещенные MP3/CD-проигрыватели, которые могут воспроизводить как обычные Audio-CD, так и записанные на компакт-диски сборники MP3. О двух подобных устройствах мы и расскажем.

iRIVER IMP-100

Этот плейер является точной копией RioVolt от SONICblue (бывшей S3) – как по внешнему виду, так и по своим функциональным возможностям.

iMP-100 воспроизводит Audio-CD, MP3 и WMA (Windows Media Audio). Сразу отметим, что записанные с помощью стандартного Windows Media Player WMA-файлы плейер проигрывать отказывается, ссылаясь на защиту от копирования, – приходится пользоваться сторонними программами.

Время «разогрева» iMP-100 достаточно стандартное – в зависимости от количества каталогов, от момента включения до начала воспроизведения может пройти от 15 с (Audio-CD и MP3-сборники с одним каталогом) до полуминуты и более.

Интересно происходит проигрывание MP3: через 20 секунд после начала воспроизведения диск останавливается, и следующие минуту-полторы плейер играет музыку из буфера, после чего диск опять разгоняется и происходит считывание следующей порции данных. Именно такой подход, судя по всему, и позволил добиться очень низкого энергопотребления: от двух батареек AA iMP-100 может работать до 13 часов при воспроизведении MP3.

Следует отметить функциональный дисплей, на котором отображаются названия каталогов и ID3-теги воспроизводимых песен, что оказывается очень удобным при навигации по диску (к сожалению, с кириллицей iMP-100 не знаком). Из других достоинств можно упомянуть пульт ДУ, подключаемый к выходу на наушники (для которых на «дистанционке» предусмотрен свой разъем). «Антишоковая» память (специальный буфер для предотвращения сбоев в воспроизведении музыки при ходьбе, беге etc.) для MP3 и WMA составляет 120 с, для Audio-CD – 40 с. Кроме того, для аудиодисков предусмотрена возможность использования так называемого линейного «антишока» размером 10 с (музыка в буфер при этом записывается без сжатия, приводящего к искажению звучания).

Плейер поддерживает битрейт от 32 до 320 Kbps, читает CD-R и CD-RW, кроме выхода на наушники, оснащен также отдельным линейным выходом, имеется четыре варианта обработки звука: Rock, Jazz, Ultra Bass и Classic.

COMPRO MP SPINNER MPCD-1055

Этот плейер несколько толще и тяжелее предыдущего (320 г против 235 – у iMP-100). Виной тому, скорее всего, наличие встроенного зарядного устройства.

MP Spinner, так же как и iMP-100, работает с CD-R и CD-RW, воспроизводит MP3-композиции с битрейтом вплоть до 320 Kbps, оснащен отдельным линейным выходом и пультом ДУ.

«Антишоковая» память для MP3 составляет 105 с, продолжительность работы от пары батареек типа AA – до 12 часов (похоже, здесь примененяется остановка диска на время воспроизведения композиции из буфера).

Дисплей в этом плейере на первый взгляд кажется меньше, но только на первый взгляд: дело в том, что и в iMP-100, и в MP Spinner текст выводится в две строки. По части навигации Spinner, откровенно говоря, довольно заметно проигрывает предыдущему плейеру: управление далеко не такое простое и интуитивно понятное, как у iMP-100. В частности, добиться от плейера названия каталога оказывается очень непросто, да и отображается оно не полностью, а только первые шесть букв. Зато у MP Spinner есть возможность поиска композиции – причем можно указывать не полное название, а только первые буквы. К сожалению, поиск здесь сделан, скорее, «для галочки», поскольку реализован он не лучшим образом. Так, плейер различает строчные и прописные буквы, в то время как вводить можно только прописные – поэтому композицию с названием, например, Why.mp3 вы найти не сможете (разве что по первой букве). Да и сам ввод текста сделан неудобно: каждой клавише присвоено по четыре буквы или цифры, и в режиме поиска приходится по нескольку раз нажимать на одну и ту же клавишу, перебирая все имеющиеся варианты, заканчивая ввод каждой буквы местным аналогом клавиши *Enter*.

Продукты предоставлены компанией Itkom, www.itkom.com.ua

iRiver iMP-100



Цена – 989 грн.
Web-сайт
www.iriver.com/English_version/e_index_0.htm

94/100

- ☺ Поддержка WMA
- ☺ Отображение названия песни, исполнителя и каталога
- ☺ Пульт ДУ
- ☺ В комплекте идет чехол для переноски
- ☹ Нет встроенного зарядного устройства

Spinner MPCD-1055



Цена – 919 грн
Web-сайт
www.acscompro.com/mp3/mpcd1055.htm

65/100

- ☺ Отображение названия песни, исполнителя и каталога
- ☺ Поиск песни по названию
- ☹ Неудобная навигация
- ☹ У названий каталогов отображаются только первые 6 букв

Игровые манипуляторы ThrustMaster

Сергей Светличный, Владимир Кочмарский

В прошлом номере мы начали знакомство с контроллерами ThrustMaster, которые выпускает известная французская компания Guillemot. Сейчас же мы поговорим о новых манипуляторах – руле Force Feedback Racing Wheel и комплекте для авиасимуляторов Flight System.

THRUSTMASTER FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

ThrustMaster FFB Racing Wheel, как и рассмотренный в прошлом номере 360 Modena Pro, сделан по лицензии Ferrari: шифты переключения передач идентичны используемым в Formula 1. Несмотря на внешнюю несхожесть этих двух рулей, на самом деле у них довольно много общего: четыре шифта под рулевым колесом, аналогичное расположение кнопок на лицевой стороне, рычаг переключения передач... Таким образом, пересев с одного руля на другой, мне даже не пришлось перенастраивать управление во всех «тестовых» играх.

FFB Racing Wheel может подключаться к компьютеру как через USB, так и через COM-порт. К столу руль крепится и присосками, и двумя внушительными кронштейнами. Такая «перестраховка» весьма кстати, поскольку эффекты обратной связи оказались очень сильными – например, в игре «Дальнобойщики 2» при настройках контроллера по умолчанию для простого поворота руля приходилось прикладывать значительное усилие.

Признаться, впечатление от этого руля неоднозначное: у него есть как достоинства, так и недостатки. Так, реализация Force Feedback в FFB Racing Wheel не самая лучшая: текстуры различных поверхностей «выглядели» довольно бледно. В то же время имитация сопротивления повороту руля выполнена очень хорошо. Особенно разочаровали педали, которые заметно уступают своим «собратьям» из комплекта 360 Modena Pro – как дизайном, так и слишком слабыми пружинами. Зато само рулевое колесо сделано на «отлично» и в руках лежит даже лучше, чем лицензированный у Ferrari 360 Modena Pro.

THRUSTMASTER FLIGHT SYSTEM

До недавнего времени большинство отечественных любителей авиасимуляторов могли лишь мечтать об управлении своими виртуальными машинами «по-настоящему» – с помощью раздельных ручек управления, газа и педалей. Возможно, ThrustMaster Flight System позволит игроку почувствовать, что значит управлять настоящим самолетом.

Рассмотрим каждую часть этого комплекта отдельно. Главным элементом является джойстик Top Gun. На рукоятке, напоминающей по форме пистолетную ручку, находятся четыре кнопки и четырехпозиционный Hat switch – переключатель видов. Все кнопки программируемые. К сожалению, верхняя кнопка и «хэт» расположены не очень удобно, да и всего лишь четыре позиции «хэта» сегодня – явный архаизм. Толстая резиновая манжета у основания ручки мешает ей полностью отклоняться, а пластмассовые ножки никак не препятствуют скольжению устройства по столу.

Следующий элемент – Attack Throttle. При перемещении его рукоятки игрок чувствует два щелчка. Один обозначает нулевое положение, второй – примерно 70% полного газа. Кроме этого, на рукоятке находятся четыре кнопки и трехпозиционный переключатель. В каждом из крайних положений он действует как постоянно нажатая кнопка. Таким образом, общее количество кнопок всей системы равно десяти. Переключатель удобно использовать в качестве модификаторов при программировании джойстиков: если каждое из трех его положений будет присваивать остальным восьми кнопкам новые значения, то теоретически количество исполняемых функций составит 24.

И наконец, последний элемент системы – педали Elite Pedals. Разработанная еще в середине 90-х годов конструкция прошла проверку временем. Она надежна и удобна, большой ход педалей позволяет их точно позиционировать, а удачно подобранная пружина не мешает движению, но дает почувствовать усилие на руле.

К компьютеру система подключается только через игровой порт. На диске с ПО поставляются также полная версия игры Joint Strike Fighter и клиентская часть игры Warbirds 2.0.

Продукты предоставлены компанией Formula A: тел. (044) 243-9460

FFB Racing Wheel



Цена – $136

84/100

- ☺ Поддержка Force Feedback
- ☺ Рычаг переключения передач
- ☺ Удобное рулевое колесо
- ☺ Хорошее крепление к столу
- ☹ Слабые педали
- ☹ Посредственная реализация эффектов обратной связи

Flight System



Цена – $122

60/100

- ☺ Раздельные органы управления
- ☺ Удобные педали
- ☺ Большое количество кнопок
- ☹ 4-позиционный переключатель вида
- ☹ Неудобные рукоятки
- ☹ Неудачная конструкция джойстика, препятствующая его нормальной эксплуатации.

Привод DVD-ROM –

Тестирование 12 моделей

Максим Потапов

Совсем недавно приводы DVD-ROM считались предметом роскоши. Видео, мультимедийные и игровые DVD-диски и сейчас не слишком доступны для среднестатистического пользователя ПК, но серьезные причины обратить внимание на приводы DVD-ROM уже появились. Цена на них упала настолько, что нельзя не задаться вопросом: а стоит ли в таком случае тратиться на привод CD-ROM? И если уже брать DVD-ROM, то какой именно? Чтобы разобраться в этом, мы посмотрим на 12 самых популярных моделей приводов DVD-ROM.

Прежде всего давайте подсчитаем: средняя цена привода CD-ROM сегодня – $35–40, в то время как DVD-ROM можно купить за $60. Разница существенная – в полтора раза, но это дорого лишь на первый взгляд. Современные модели CD-ROM традиционно стоили $45–55, и это никого никогда не смущало. Ведь без такого компонента – никуда, а экономить лишнюю пятерку на его быстродействии и качестве не имеет смысла. И мы платили бы такие суммы и дальше, если бы не обвальное снижение цен, которое произошло за последний год, причем не только на рынке оптических приводов. В конце концов, одна из самых популярных моделей CD-ROM до сих пор стоит около $50 (TEAC CD-540EB). Таким образом, сегодня есть гораздо больше оснований считать цену на приводы DVD соблазнительной, нежели отталкивающей.

Говоря о практической пользе, можно констатировать факт, что DVD-видеодиски уже продаются повсеместно, а значит, как писал поэт, «это кому-нибудь нужно», и чем дальше, тем в большей степени. Например, мультимедийные издания – ведь насколько удобнее пользоваться, скажем, DVD-версией «Большой Энциклопедии Кирилла и Мефодия», тем более что стоит она дешевле 4-дискового издания. Ну, а что касается игр, достаточно заметить, что «локомотив» игровой индустрии – «приставочники» – уже перешли на DVD. Как скоро DVD-ROM станет такой же необходимостью в нашем ПК, каковой сейчас является CD-ROM, – прогнозировать сложно. Но такая функциональность вовсе не лишняя в наш стремительный век, тем более что подобное устройство покупается не на один год. Все модели, представленные в этом тесте, модернизировать в будущем не придется – им хватит и скорости, и способностей читать любые типы оптических дисков на все время их «жизни». А подход «лишь бы сейчас подешевле» может впоследствии обернуться тем, что вы заплатите вдвойне: сейчас – за новый привод CD-ROM, а потом, когда настанет необходимость, еще и за новый DVD-ROM.

Теперь поговорим о критериях выбора привода DVD-ROM. Мы рассмотрим его важнейшие характеристики и, чтобы быстрее перейти от теории к практике, проиллюстрируем наш рассказ конкретными примерами.

ШУМ

Именно шум – первое, что хочется оценить в современных приводах DVD-ROM. При чтении компакт-дисков они достигают скорости вращения 9000–10000 об/мин, что создает немалую нагрузку на уши пользователя. В домашних условиях эта проблема особенно актуальна, ведь кому хочется отдыхать рядом с включенным пылесосом? Именно так порой звучат скоростные дисководы.

Есть, конечно же, способы «утихомирить» любой привод, по крайней мере на время игры или просмотра кинофильма. Например, можно принудительно снизить обороты с помощью утилиты Nero DriveSpeed (*www.cdspeed-2000.com*) или же создать на жестком диске виртуальный CD-ROM (Virtual Drive *www.farstone.com*). Второй способ наиболее предпочтителен для игр, если те не допускают полной установки на жесткий диск. Таким образом можно решить все проблемы и с шумом, и со скоростью, вот только потребуется свободное место на винчестере.

И все же какой DVD-ROM работает тихо сам по себе? Из 12 моделей можно порекомендовать Hitachi GD-7500 и NEC DV-5700B. Именно они на полных оборотах издают меньше всего шума, и активные перемещения считывающей головки у них едва уловимы на слух. Отличился как самый тихий и LG DRD8120B, правда, с некоторыми оговорками. Остальные приводы обеспечивали более серьезное звуковое давление, хуже всего дела обстояли у Pioneer DVD-105 и AOpen 1240ASH.

СКОРОСТЬ

Как уже отмечалось, снижение цен позволяет считать приводы DVD-ROM реальной альтернативой CD-ROM. А как насчет скорости? Конечно, дешевые приводы CD-ROM достигают скорости 52X, а нынешнее поколение DVD-ROM – всего 40X. Однако они отрабатывают свои «сорок» честно, да этого и достаточно для большинства задач. И еще: чем меньше оборотов – тем меньше шансов, что разлетится компакт-диск.

Чтобы оценить быстродействие приводов, мы измеряли не только скорость передачи данных при чтении CD-ROM, но и время произвольного поиска и доступа, а также скорость чтения CD-RW. Устройства Pioneer были, естественно, вне конкуренции, а из 12-скоростных самым «шустрым» оказался Artec DVD-12X. Результаты выше средних показали также LG DVD-ROM DRD8120B и Lite-On LTD-122. Медленнее всех работал Hitachi GD-7500.

МУЗЫКАЛЬНОСТЬ

Копирование Audio-CD – это тот случай, когда следует особенно придирчиво отнестись к приводу. Если он считывает аудиотреки медленно, тогда создание MP3-коллекции будет весьма утомительным занятием. Еще хуже, если привод не позволяет скопировать аудиоданные в точности, и полученный звуковой файл при проигрывании изобилует щелчками и искажениями. Мы отметим приводы, которые прочитали аудиоданные безошибочно, начиная с самого быстрого: ASUS DVD-E612, Pioneer DVD-105 и LG DRD8120B, AOpen 1240ASH и Samsung SD-612S.

РАБОТА С НЕКАЧЕСТВЕННЫМИ ДИСКАМИ

Как аккуратно диском ни пользуйся – он все равно «теряет свежесть» со временем. Это особенно верно для видеодисков, которые частенько «ходят по рукам». Используя слегка «потертый» DVD-диск с данными и CD-ROM аналогичного качества, мы проверили быстродействие

уже не роскошь

приводов. Из 12-скоростных лучше всех справились с задачей LG DRD8120B и AOpen 1240ASH, они показали самую большую скорость чтения. LG DRD8120B к тому же без запинки считывал данные с тестового CD-ROM. ASUS DVD-E612 также не обращал внимания на изъяны CD-ROM и достаточно уверенно справился с DVD-ROM. Из 16-скоростных приводов более устойчивым оказался Pioneer DVD-116, так как Pioneer DVD-105 на мгновение снизил скорость при чтении CD-ROM. Особо чувствительными к качеству дисков оказались Samsung SD-612S, Lite-On LTD-122 и NEC DV-5700B.

КОМФОРТ

Простейшие и повторяющиеся несчетное количество раз операции – установка диска и нажатие кнопки Eject, но и здесь у каждой модели DVD-ROM есть свои нюансы. Далеко не все приводы DVD-ROM дают возможность установить диск сразу и «не глядя». Правильная конструкция каретки позволяет диску легко занять требуемое положение и, кроме того, предусматривает специальные выступы, которые поднимают диск над поверхностью поддона, чтобы он не терся о пластик.

Всех этих проблем легко избежать, если использовать привод с щелевой загрузкой, такой, как Pioneer DVD-105S(Z). Из устройств «попроще» очень удобны Pioneer DVD-116, ASUS DVD-E612, LG DRD8120B и Samsung SD-612S. Наихудший вариант – Hitachi GD-7500.

ОСНАЩЕНИЕ

Прослушивать Audio-CD без запуска соответствующей программы – это дополнительный комфорт, поэтому наличие кнопок Play/Fwd и Stop принципиально. Еще один важный момент – это комплектация программным видеоплейером и всем необходимым для установки привода.

В нашем тесте по оснащению лидируют ASUS DVD-E612, Lite-On LTD-122 и Artec DVD-12X, имеющие все кнопки и поставляемые с лицензионным ПО.

Что же касается технических характеристик, все приводы за исключением Samsung SD-612S поддерживают режим Ultra DMA/33, двое из них – Pioneer DVD-116 и ASUS DVD-E612 – даже Ultra DMA/66. Поддержка Ultra DMA важна с той точки зрения, что дает возможность подключать привод DVD-ROM к одному IDE-каналу с винчестером, не ограничивая быстродействие последнего.

Все приводы оснащены буфером 512 KB, исключение здесь – Pioneer DVD-116 и NEC-DV5700B, у которых объем буфера – 256 KB. Аналоговый аудиовыход есть у всех, а Pioneer DVD-116 единственный не имеет цифрового аудиовыхода.

РАБОТА С DVD-ДИСКАМИ

Акцентировать внимание на быстродействии в данном случае особого смысла нет – все приводы достигают скорости 12X, в то время как для просмотра фильма требуется лишь 1X. Что действительно интересно, так это способность приводов проигрывать видеодиски различных зон и время, за которое они переходят к чтению второго слоя. О зональной системе мы рассказали отдельно, что же касается тех приводов, что у нас побывали, – все они соответствуют стандарту RPC-2. И практически для всех моделей несложно найти прошивки или утили-

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Тесты проводились с помощью программ CD Speed 99, CD DAE 99, DVD Speed (*www.cdspeed2000.com*), а также CD Tach 98 (*www.tcdlabs.com*).

Тестовая система работала под управлением Windows Me (ASPI-менеджер Adaptec V4.60 (1021)). Для каждого DVD-ROM был включен режим DMA, в настройках файловой системы использован максимальный объем дополнительной кэш-памяти, а также оптимизация доступа для четырех- и более скоростных приводов.

Измерения проводились на следующих дисках:
- лицензионный CD-ROM CD Tach 98 (размер файла 650 MB, минимальные «потертости»);
- копии CD Tach 98 на CD-R и CD-RW производства Verbatim;
- лицензионный DVD-ROM DVD Tach 98 (содержит данные объемом 4,35 GB, в изношенном состоянии);
- лицензионный Audio-CD City Delirious, Lionrock, (70 минут, в идеальном состоянии);
- лицензионный DVD-Video Walking with Dinosaurs, BBC Video (двухслойный диск 1).

В связи с тем, что все приводы работали с CD-R-копией тестового диска так же или более быстро, чем с оригиналом, в таблице приведены результаты по CD-R (в частности, «Рейтинг» и «Время произвольного поиска/доступа»).

Скорость копирования аудиотреков указана для начала, середины и конца диска (использованы треки 1, 9 и 14 тестового Audio-CD).

Количество ошибок при копировании указано для треков 1, 9 и 14 тестового Audio-CD.

Качество копирования Audio-CD оценивалось с помощью утилиты CD Speed 99 по 10-балльной шкале на основании количества ошибок, допущенных приводом при чтении аудиоданных в начале, середине и конце диска. Поддержка Accurate Stream позволяет приводу считывать аудиоданные быстрее и с большей точностью.

Возможность снятия ограничения RPC-2 проверялась с помощью ресурса *www.firmware.fr.st*. Доступные прошивки и утилиты на работоспособность не проверялись.

ЧТО ТАКОЕ RPC-2 COMPLIANT?

RPC расшифровывается как Region Protected Code. Дело в том, что DVD-фильмы, как правило, жестко привязываются к конкретной территории (региону), в которой их можно просматривать. Другими словами, фильм, предназначенный для продажи в США, невозможно просмотреть в Европе (точнее, на DVD-приводе, выпущенном для Европы). Сделано это по целому ряду причин, и различные сроки выхода кинокартин в разных частях света – лишь одна из них.

Первые компьютерные DVD-приводы привязки к региону не имели, из-за чего на них можно было смотреть фильмы любой зоны, однако такой «беспредел» продолжался недолго: начиная с января 2000 г. все приводы стали оснащаться привязкой к региону. Собственно, это и есть ответ на вопрос, вынесенный в заголовок: RPC-1 обозначает, что привод не имеет привязки к региону, RPC-2 – что привод может сменить зону лишь 5 раз.

Такое ограничение может создать для пользователя серьезные неудобства. Лицензионный DVD, предназначенный для продажи на территории СНГ, может быть либо пятой зоны, либо вообще мультизонным (встречаются и такие), однако есть еще такая вещь, как диски, привезенные из зарубежной поездки, диски, купленные через Internet (например, заказанный нашим сотрудником на Amazon.com фильм Starship Troopers оказался, как и следовало ожидать, первой зоны). В общем, в Украине лучше иметь DVD-привод без привязки к региону (RPC-1), чем с привязкой (RPC-2). Проверить, какой именно привод вам достался, можно с помощью различных утилит – например, такую операцию выполняет DVD Genie (см. статью «Смотрим DVD на компьютере» на соседних страницах журнала). Если же в вашем компьютере установлен привод с привязкой к конкретной зоне и вам это не нравится, можно попытаться отыскать в Internet «специальную версию» его прошивки, снимающую эту защиту, либо утилиту, выполняющую ту же операцию. Небесполезным в данном случае может оказаться сайт *www.firmware.fr.st*.

Обратите внимание!

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИВОДОВ DVD-ROM

Привод	AOPEN 1240ASH	ARTEC DVD-12X	ASUS DVD-E612
Рейтинг	27,7X	28,1X	27,3X
Скорость чтения CD-R (средняя/максимальная)	31,21X/41,23X	30,86X/40,81X	30,61X/40,47X
Скорость чтения CD-RW (средняя/максимальная)	16,18X/21,39X	15,99X/21,13X	13,41X/17,99X
Время произвольного поиска, мс	89	78	85
Время произвольного доступа, мс	85	73	74
Средняя скорость чтения некачественного DVD-ROM	7,24X	7,2X	6,49X
Скорость копирования аудиотреков*	9,7X/16,9X/20,4X	7,9X/8,0X/8,0X	14,8X/25,8X/30,9X
Количество ошибок при копировании аудиотреков*	0/0/0	0/0/0	0/0/0
Качество копирования Audio-CD, баллов	10	10	10
Поддержка Accurate Stream	Да	Да	Да
Время перехода на второй слой, мс	59	59	241
Возможность снятия ограничения RPC-2	Прошивка	Н/д	Джампер
Цена, $	60	65	90

*Смотрите комментарий в разделе «Методика тестирования».

ты, позволяющие преодолеть ограничение на количество переключений зоны. Исключение составляет Artec DVD-12X, средств для «взлома» которого найти не удалось. Следует учитывать, что ошибка при выполнении процедуры перепрошивки может привести к выводу привода из строя, так что лучше обратиться за помощью к специалистам. Конечно, гораздо удобнее иметь дело с приводами, для которых доступны утилиты (LG DRD8120B, Lite-On LTD-122, Sony DDU1211), и уж совсем хорошо, если имеется особый джампер, как у ASUS DVD-E612.

Быстрая смена слоя – это условие непрерывного воспроизведения при просмотре двухслойного DVD-Video. Здесь рекордсмены – NEC DV-5700B и оба Pioneer, за ними следуют LG DRD8120B и Lite-On LTD-122. Дольше всех сменял слой Creative DVD1241E.

НАДЕЖНОСТЬ

Протестировать привод на надежность может лишь сам пользователь, ведь здесь требуется значительное время. Сказать о какой-либо марке, как о заведомо надежной или нет, – невозможно, поскольку удачные продукты бывают у любого производителя и от брака не застрахована ни одна модель. Поэтому привод следует покупать там, где на него дадут гарантию 1 год, и вы будете уверены, что фирма гарантийные обязательства выполнит. И еще: следите за качеством дисков, которые вы используете. На скорости 9000–10000 об/мин любая трещина может привести к разрыву компакт-диска, в результате чего вы можете остаться без привода, без гарантии и с нервным потрясением от внезапного «взрыва».

Какой из приводов можно назвать наилучшим на основании всех этих критериев? Не будем торопиться с выводами, ведь у каждого DVD-ROM есть достаточно много особенностей, которые могут повлиять на окончательный выбор. И начнем наш обзор с самых «отличившихся» устройств.

PIONEER DVD-116

Этот привод по своим скоростным характеристикам опережает все остальные, при этом он далеко не самый шумный (считывающая головка двигается очень тихо) и прекрасно справляется с некачественными дисками. DVD-116 попал бы в число самых музыкальных, если бы не отсутствие цифрового аудиовыхода и тот факт, что качество копирования не было идеальным (хотя на слух ошибки не были уловимы).

Отсутствие дополнительных органов управления – пожалуй, фамильная черта Pioneer. Тот факт, что 116-й значительно тише 105-го, позволяет думать о некотором преимуществе традиционной конструкции над щелевой. Пользоваться приводом очень удобно: диск ставится легко и касается поддона лишь по краям.

PIONEER DVD-105S(Z)

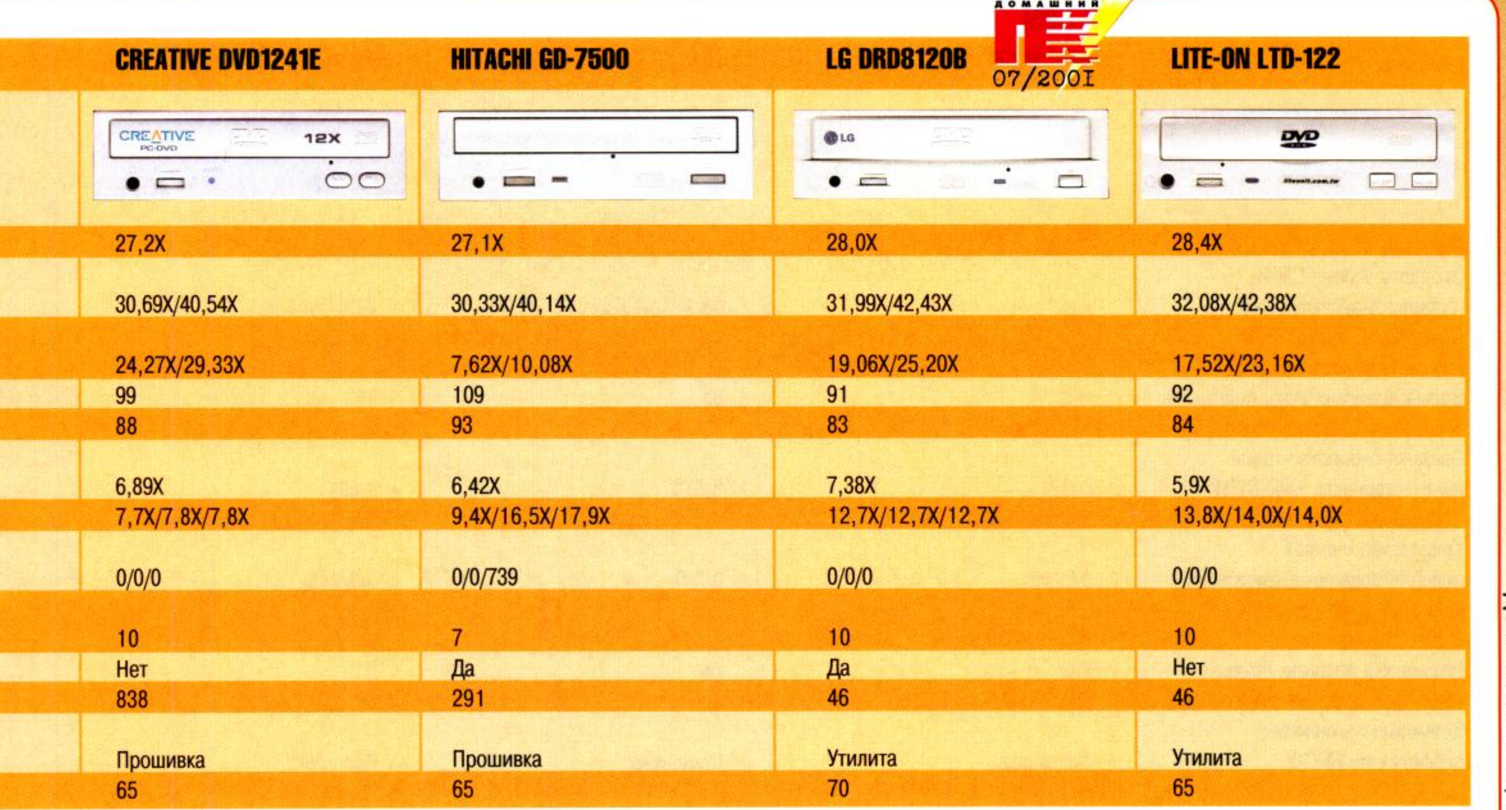
Говоря автомобильным языком, этот привод очень приемистый: диск раскручивается мгновенно и до высоких оборотов. Однако есть и обратная сторона медали, которую Pioneer DVD-105S(Z) получил за быстродействие: он очень шумный. Хорошо хоть, что в «звучании» привода нет свиста и завываний.

В плане эргономики привод не имеет себе равных: щелевая конструкция позволяет вставлять и вынимать диск гораздо быстрее и удобнее: не нужно лишний раз нажимать кнопку и ждать, пока выедет или спрячется каретка. Интересная деталь: Pioneer DVD-105S(Z) совместим и с экзотическими 8-сантиметровыми дисками, правда, посредством еще более редкого адаптера.

Серьезный недостаток – отсутствие кнопок Play/Fwd и Stop. Да и скорость копирования аудиотреков невелика – 12X. Кстати, в следующей щелевой модели Pioneer DVD-106S(Z) этот показатель увеличен до 16X.

LG DRD8120B

Этот привод мы ставили в пример чаще всего: из 12-скоростных приводов он в числе самых быстрых и самых тихих. По скорости копирования аудиофайлов он уступает лишь ASUS DVD-E612 и идет наравне с гораздо более дорогим Pioneer DVD-105. Похвалы заслужил он и за работу с некачественными дисками. Пользоваться LG DRD8120B приятно: каретка выезжает очень мягко, устанавливать диск легко – он сразу принимает нужное положение и удерживается выступом минимальной ширины. Недостатки? При активных передвижениях считывающая головка издает глухой, но отчетливо слышимый звук. Самый большой минус – отсутствие кнопок Play/Fwd и Stop.



CREATIVE DVD1241E	HITACHI GD-7500	LG DRD8120B	LITE-ON LTD-122
27,2X	27,1X	28,0X	28,4X
30,69X/40,54X	30,33X/40,14X	31,99X/42,43X	32,08X/42,38X
24,27X/29,33X	7,62X/10,08X	19,06X/25,20X	17,52X/23,16X
99	109	91	92
88	93	83	84
6,89X	6,42X	7,38X	5,9X
7,7X/7,8X/7,8X	9,4X/16,5X/17,9X	12,7X/12,7X/12,7X	13,8X/14,0X/14,0X
0/0/0	0/0/739	0/0/0	0/0/0
10	7	10	10
Нет	Да	Да	Нет
838	291	46	46
Прошивка	Прошивка	Утилита	Утилита
65	65	70	65

ASUS DVD-E612

Это еще один фаворит нашего забега, который во многом превосходит LG DRD8120B. Главное – в скорости копирования Audio-CD: 14X достигается уже на первом треке, а последний копируется со скоростью 30X – и никаких потерь в качестве! Другая деталь, которая вызывает восторг, – это «секретный» джампер, о котором в документации сказано, что предназначен он исключительно для «техобслуживания». Стоит лишь снять эту перемычку – и привод становится мультизонным. Вместе со всеми неоспоримыми преимуществами есть у ASUS DVD-E612 и очевидные недо-

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИВОДОВ DVD-ROM

Обратите внимание

Привод	NEC DV-5700B	PIONEER DVD-105S(Z)	PIONEER DVD-116
Рейтинг	26,6X	30,2X	30,1X
Скорость чтения CD-R (средняя/максимальная)	Н/д	33,82X/42,46X	34,01X/44,95X
Скорость чтения CD-RW (средняя/максимальная)	Н/д	24,18X/31,95X	31,97X/24,19X
Время произвольного поиска, мс	Н/д	85	86
Время произвольного доступа, мс	67	74	76
Средняя скорость чтения некачественного DVD-ROM	5,93X	8,57X	8,89X
Скорость копирования аудиотреков*	11,5X/20,0X/23,7X	12,7X/12,0X/12,0X	16,6X/16,0X/16,0X
Количество ошибок при копировании аудиотреков*	0/0/10	0/0/0	0/0/145
Качество копирования Audio-CD, баллов	Н/д	10	9
Поддержка Accurate Stream	Н/д	Да	Да
Время перехода на второй слой, мс	35	38	38
Возможность снятия ограничения RPC-2	Прошивка	Прошивка	Прошивка
Цена, $	68	95	95

*Смотрите комментарий в разделе «Методика тестирования».

статки. Он достаточно шумный (в частности, «повизгивает» во время поиска), при чтении диска CD-RW показал весьма посредственные результаты. Переход ко второму слою он осуществил в 4–6 раз медленнее, чем большинство других DVD-ROM. Ну и, наконец, высокая цена, впечатление от которой может скрасить лишь отличный DVD-плейер ASUS DVD2000-Pro.

ARTEC DVD-12X

Этот привод показал великолепное время поиска и доступа, однако дается ему такое быстродействие нелегко. Дело в том, что при активных перемещениях считывающей головки привод вибрирует сильнее, чем другие. При этом он не самый громкий, да и режущих слух звуков не издает. Более серьезные недостатки – низкая скорость копирования аудиодисков (правда, с безупречным качеством) и недоступность средств «взлома», по крайней мере на данный момент. Оснащение неплохое за такую цену – присутствуют все кнопки, и в комплекте идет Intervideo WinDVD 2000. Да, и еще один минус: уж очень большой и яркий светодиод на передней панели.

LITE-ON LTD-122

Об этом приводе можно сказать: серьезных противопоказаний нет. Скорость – приличная, шум – на среднем уровне, перемещения считывающей головки происходят достаточно тихо. Но иногда он весьма странно щелкает и позвякивает, это происходит при включении или перезапуске компьютера, а также при загрузке диска. Довольно громко выезжает каретка, диск на ней фиксируется с трудом. Привод способен быстро и безошибочно копировать аудиотреки, однако не поддерживает функции Accurate Stream. «Несвежие» компакт-диски приводу явно не нравятся. Оснащение хорошее – все кнопки на месте, имеется плейер CyberLink PowerDVD в комплекте.

AOPEN 1240ASH

Все бы хорошо в этом приводе, нет проблем со скоростью и другими показателями, в частности Audio-CD читает «на ура» и с некачественными дисками справляется неплохо. Да вот только шум он издает весьма неприятный. Много повизгиваний и высокочастотных звуков, создается впечатление, что сидишь под кабинетом стоматолога, когда там работает бормашина. Эта модель явно не из элитных – тех, которые для AOpen производит Pioneer (например, DVD-1640 Pro), но и стоит она на $30–40 дешевле.

SAMSUNG SD-612S

Это один из самых «музыкальных» приводов, аудиотреки с его помощью копируются быстро и без ошибок. Он достаточно тихий: поиск почти не слышен, а аэродинамический шум гораздо меньше, чем у других. Однако высокочастотная составляющая в его «звучании» все же присутствует.

Samsung SD-612S – не самый «шустрый». Это единственный привод, который не поддерживает Ultra DMA/33, только PIO Mode 4 и DMA Mode 2. А значит, в случае подключения его к одному IDE-каналу с современным жестким диском быстродействие последнего будет серьезно ограничено.

Другая особенность привода – каретка выезжает шумно, но устанавливать диск в нее удобно: он сразу занимает нужное положение и не трется о поддон. Оснащение – скромное, дополнительные кнопки отсутствуют.

HITACHI GD-7500

Этот привод проявил себя как один из самых тихих. К сожалению, похвалить его за что-либо еще – достаточно трудно. Начнем с того, что кнопка Eject находится глубоко и она слишком тугая, так что нажать на нее весьма затруднительно. Каретка выезжает «тяжело» и с громким щелчком, а диск ложится практически всей своей поверхностью на пластиковый поддон, что значит – царапин не избежать, если не сдувать регулярно пыль. С тестовым диском CD-RW привод работал без

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

AOpen, Creative	K-Trade	(044) 252-9222
Artec, Hitachi	«Фолгат ФТК»	(044) 227-5143
ASUS	«Хелп»	(044) 235-9651
LG, NEC	«Корифей»	(044) 451-0242
Lite-On	CHI	info@chi.kiev.ua
Pioneer	«Евро Плюс»	(044) 249-7231
Samsung	«Софт Плюс»	(044) 258-7678
Sony, Lite-On	E.R.C.	(044) 230-3474

SAMSUNG SD-612S	SONY DDU1211
26,6X	28,3X
29,96X/39,58	32,07X/42,38X
14,27X/18,86X	17,54X/23,18X
98	94
80	87
6,15X	6,42X
8,6X/14,9X/18,0X	13,9X/13,9X/13,8X
0/0/0	0/0/0
10	10
Да	Нет
60	60
Прошивка	Утилита
60	69

энтузиазма – максимум на 10 скоростях. При копировании последнего аудиотрека сделал много ошибок (на слух они, тем не менее, не различимы). Время поиска и доступа – одни из наихудших в тесте, и переход на второй слой DVD-Video происходит медленно.

SONY DDU1211

Это не Sony, это... нет, и не сон. На самом деле данную модель производит для славной фирмы компания Lite-On, если быть точным, это OEM-версия привода Lite-On LTD-1211. Sony DDU1211 свойственны те же звуковые эффекты, которыми «отличился» Lite-On LTD122, но здесь они чуть потише. Вообще шумит этот привод во время работы на полных оборотах ощутимо. Кроме того, его каретка выезжает долго и громко, а при установке диска зафиксировать его в нужном положении проблематично. Но во всех остальных отношениях – это крепкий середнячок, лишь чуть-чуть уступает Lite-On LTD122 по скорости поиска и доступа и точно так же не поддерживает Accurate Streaming.

CREATIVE DVD1241E

А это не Creative, а настоящий BTC BDV-212B OEM. Справедливости ради заметим, что приводы для Creative всегда изготовляют сторонние производители, но, наверное, лучше, когда это делают другие компании (модель DVD1240E – это Panasonic SR-8586 OEM, DVD1243E – это Lite-On LTD-122 OEM и DVD1242E – это Samsung SD-612 OEM). Самый серьезный провал – долгая смена слоя, почти секунда. Кроме того, наблюдались некоторые колебания скорости при чтении CD-RW. Уровень шума на полных оборотах – «не хуже чем у других», но в нем присутствует едва заметный писк. Считывающая головка также перемещается громко. Скорость чтения различных дисков нормальная, но время поиска и доступа достаточно большое.

NEC DV-5700B

Последний, но далеко не самый худший привод. Просто с ним не «сработалась» наша основная тестовая программа. Результаты же, полученные с помощью других, весьма впечатляют. Время доступа – рекордно низкое, скоростные показатели – на уровне. Audio-CD считываются быстро, время перехода на второй слой также наилучшее. Привод к тому же вовсе не шумный и удобный в обращении. Однако дать ему высочайшую оценку мы все же не рискнем, так как он единственный не смог нормально пройти тестовую процедуру.

ИТОГО

Взвесив все «за» и «против», мы выбрали LG DRD8120B как самый удачный DVD-привод. Мы простили ему отсутствие дополнительных кнопок, потому как он – приятный во всех остальных отношениях продукт.

По поводу других вариантов скажем так: если вы не хотите тратить более $65 – тогда возьмите Artec DVD-12X, Lite-On LTD-122 или Samsung SD-612S, учитывая нюансы каждого из них. Если можете выложить и $90, то выбирайте ASUS DVD-612, Pioneer DVD-116 или Pioneer DVD-105, исходя из особенностей этих моделей.

По поводу остальных приводов однозначного вывода сделать нельзя, можно лишь назвать те, с которыми нужно быть особенно осмотрительным: AOpen 1240ASH и Hitachi GD-7500. ■

Смотрим DVD на компь

Сергей Светличный

Зачем нужен DVD-привод в компьютере? Естественно, чтобы смотреть фильмы! Однако одним только приводом обойтись не удастся – необходим еще и программный DVD-проигрыватель, поскольку стандартные мультимедийные плейеры не в состоянии воспроизводить DVD-фильмы.

Это один из самых распространенных DVD-плейеров, который можно найти в комплекте с рядом приводов DVD (кстати, проигрыватель AsusDVD 2000, поставляемый, как нетрудно догадаться, с приводами ASUS, является не чем иным, как тем же самым PowerDVD).

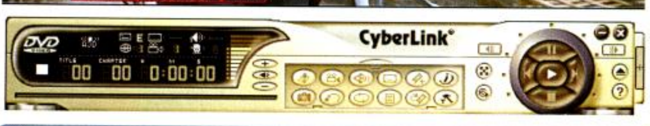
Качество изображения у этого плейера очень хорошее, одно из лучших – здесь PowerDVD если кому-то и уступает, то разве что WinDVD (см. ниже), у которого, по субъективным ощущениям, картинка все же немного четче. Впрочем, разница практически незаметна. Поддерживается аппаратная компенсация движения (motion compensation), но, к сожалению, аппаратной поддержки ATI iDCT нет.

Воспроизведение звука в третьей версии проигрывателя значительно улучшено. Теперь PowerDVD поддерживает вывод звука в формате Dolby Digital/DTS через цифровой выход звуковой карты на внешний декодер AC-3, а также уже декодированный звук – на 4/6 колонок (при поддержке аудиокартой Dolby Pro-Logic). Пользователи Windows 2000, кстати, при наличии SB Live! теперь также могут наслаждаться звуком, выводимым на четыре колонки.

Интерфейс у PowerDVD очень хорош – все наиболее часто используемые функции либо доступны на лицевой панели проигрывателя, либо во всплывающем меню, либо выполняются по нажатию «горячих клавиш».

Подытоживая, можно сказать, что PowerDVD – это отличный плейер, и если в комплекте с приводом вы получили именно его, то искать другой проигрыватель явно не стоит.





☺ Отличное качество видео и звука
☺ Поддержка Dolby Digital/DTS, Dolby Pro-Logic
☺ Большое количество поддерживаемых звуковых карт в режиме Dolby Surround
☺ Поддержка motion compensation
☺ Удобный интерфейс
☹ Не поддерживает ATI iDCT, декодирование LFE

POWERDVD V.3.0

30-дневная trial-версия, цена – $50

Разработчик Cyberlink

Web-сайт www.gocyberlink.com

92/100

Эта программа – не проигрыватель DVD, а небольшая, но очень полезная утилита, которая наверняка пригодится любому пользователю, собирающемуся смотреть DVD на своем компьютере.

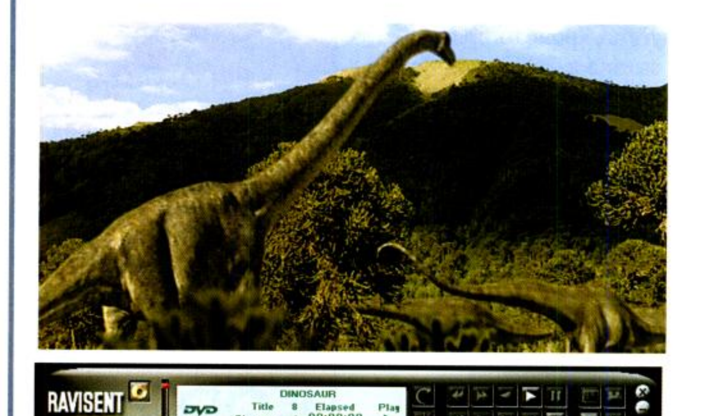
Основное предназначение DVD Genie – переключение регионов программных DVD-плейеров (обращаю внимание – именно программных, «разлочить» привод DVD эта утилита не в состоянии), но, кроме этого, DVD Genie может делать еще очень много других полезных вещей. Во-первых, она позволяет настраивать скрытые опции всех распространенных DVD-плейеров (перечислять, какие именно, просто нет смысла – их слишком много), определяет, какой DVD-привод установлен в системе – мультизонный или же нет (и если да – то для какого региона он предназначен и сколько переключений на другую зону может сделать пользователь), к



Ravisent Cinemaster распространяется только в комплекте с DVD-приводами – ни купить его в розницу, ни загрузить пробную версию нельзя.

Этот плейер отличают низкие системные требования – Ravisent Cinemaster может работать на более медленных компьютерах, чем описанные выше PowerDVD и WinDVD. Примечательно, что при этом качество изображения оказывается практически таким же хорошим, как и у более ресурсоемких проигрывателей, и, естественно, гораздо лучше, чем у плейеров, оптимизированных для применения в «слабых» системах (например, XingDVD). Заметим, что декодер Cinemaster используется также в фирменных DVD-плейерах ATI и Matrox, так что все сказанное о качестве видео Ravisent Cinemaster справедливо и для программ этих компаний.

Звук у Cinemaster очень неплох, декодирование LFE позволяет ощутить басы «всем телом». Как и предыдущие проигрыватели, Cinemaster может передавать звук в формате DTS через цифровой выход звуковой карты на



ютере

DVDGENIE V.4.00
Freeware
Web-сайт www.inmatrix.com/genie
Размер загружаемого файла 300 KB

100/100

☺ Широкие возможности по настройкам всех распространенных DVD-плейеров
☺ Проверка DVD-привода на привязку к определенному региону
☺ Бесплатное распространение

какой зоне относится DVD-диск (и автоматически устанавливает этот же код для DVD-плейера), и даже... превращает обычный Windows Media Player v.6.4 в самый что ни на есть настоящий проигрыватель DVD. В общем, вещь незаменимая для всех владельцев домашних кинотеатров на базе ПК.

Как уже упоминалось выше, WinDVD может похвастать отличным качеством изображения, пожалуй, лучшим среди всех DVD-плейеров. К сожалению, обратной стороной медали является достаточно высокая ресурсоемкость декодирования. Хотя в последней версии это подправили, и теперь WinDVD по данному показателю лишь немногим проигрывает своему ближайшему сопернику – PowerDVD. Кстати, декодер от InterVideo также используется в плейерах AsusDVD 1.2/1.3 и Creative SoftDVD.

Плейер поддерживает как аппаратную компенсацию движения, так и ATI iDCT, так что владельцы видеокарт от ATI могут при желании отказаться от ATI DVD-player, если он их по каким-то причинам не устраивает, и перейти на WinDVD-player – качество видео и загрузка процессора при этом не пострадают.

Звук у WinDVD также на высоте – поддерживается цифровой выход на аудиокарте, 4/6 колонок (только в специальной «многоканальной» версии программы, которая стоит на $20 дороже и в виде trial не распространяется). Кроме того, WinDVD умеет декодировать LFE (Low Frequency Effects) – специальный низкочастотный канал, что добавляет глубины и мощи звуковым эффектам (естественно, если в вашей акустической системе имеется сабвуфер). Кстати, PowerDVD декодировать LFE не умеет, что было явно заметно в батальных сценах фильма «Звездная пехота».



Единственный сколько-нибудь серьезный недостаток WinDVD – не очень удачный интерфейс (основное неудобство заключается в слишком маленьких кнопках), хотя при использовании всплывающего меню (вполне функционального, следует заметить) на него можно и не обращать внимания.



WINDVD V.2.3
45-дневная trial-версия, цена – $30/$50
Разработчик InterVideo
Web-сайт www.intervideo.com

95/100

☺ Отличное качество видео и звука
☺ Поддержка Dolby Digital/DTS, Dolby Pro-Logic (специальная версия программы)
☺ Поддержка ATI iDCT и motion compensation
☹ Dolby Surround работает на небольшом количестве аудиокарт

RAVISENT CINEMASTER 2000
Распространяется только вместе с DVD-приводами
Разработчик Ravisent
Web-сайт www.ravisent.com

82/100

☺ Быстрый и качественный видеодекодер
☺ Хороший звук, поддержка декодирования LFE
☹ Некоторая нестабильность в работе
☹ Нет поддержки Dolby Surround
☹ Неудобный интерфейс

внешний декодер. По отзывам пользователей, поддерживаются только аудиоплаты семейства SB Live! – к сожалению, проверить это не удалось ввиду отсутствия в редакции других карт с выходом S/PDIF.

Интерфейс Cinemaster ничем, к сожалению, похвастать не может – в отличие от всех остальных плейеров, которые позволяют все основные операции выполнять с помощью всплывающего меню, вызываемого правой клавишей мыши, в проигрывателе от Ravisent практически все функции вынесены на «лицевую панель», из-за чего пользоваться ими оказывается весьма неудобно, особенно во время просмотра фильма (в полноэкранном режиме, когда интерфейс программы «прячется»).

Следует оговориться, что описанные в этом обзоре программы (за исключением одной утилиты) нельзя загрузить из Internet. DVD-плейеры – вещь специфическая, и если для другого типа ПО существуют trial-версии, сохраняющие полную функциональность в течение месяца, а то и дольше, – то пробных версий проигрывателей DVD либо вообще не бывает, либо они оказываются усеченными донельзя (например, показывают только первые десять минут фильма). Фактически единственная для нашего пользователя возможность обзавестись полноценным проигрывателем DVD – это получить его в комплекте с DVD-приводом. ■

На страже нравственности...

Сергей Светличный

Домашний доступ в Internet – это не только полезный инструмент и неплохое средство развлечения, но и постоянный источник головной боли для родителей. Ведь даже если вы придерживаетесь либеральных методов воспитания, вряд ли вам будет приятно, если ребенок станет проводить большую часть времени в Сети на порносайтах или других «взрослых» ресурсах.

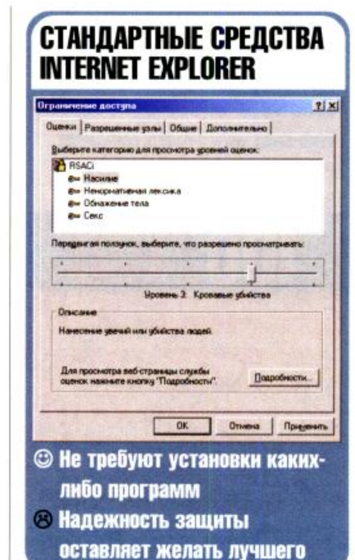
Оставим в стороне нравственный вопрос, но тот факт, что подобные «визиты» могут существенно навредить неустоявшейся детской психике, бесспорен. К счастью, существует много специализированных программ, которые помогут родителям достаточно просто решить данную проблему. О некоторых из них мы и расскажем в этом обзоре.

СТАНДАРТНЫЕ СРЕДСТВА INTERNET EXPLORER

Прежде чем обращаться к сторонним утилитам, можно попытаться решить задачу средствами самого броузера – в Internet Explorer в *Свойствах обозревателя* есть закладка *Содержание*, с помощью которой ограничивается доступ к ресурсам, содержащим нежелательную информацию. Internet Explorer использует систему рейтингов RSACi (*www.rsac.org*), которая предлагает следующие категории: *Насилие*, *Ненормативная лексика*, *Обнажение тела*, *Секс*. Для каждой из категорий существует несколько уровней: от наиболее мягкой формы (в категории *Секс*, например, таковой являются «страстные поцелуи») до «зеленого света» любой информации соответствующей тематики.

Обратите внимание: с помощью ползунка вы определяете не то, что будет блокироваться, а наоборот, то, что будет отображаться, – иными словами, наивысший уровень защиты достигается установкой ползунков в крайнее левое положение (уровень 0), а не крайнее правое. Убедитесь также, что на закладке *Общие* помечен флажок *Пользователи могут просматривать узлы, не имеющие оценок*, – в противном случае все сайты без оценок (а таких на удивление много) будут блокироваться.

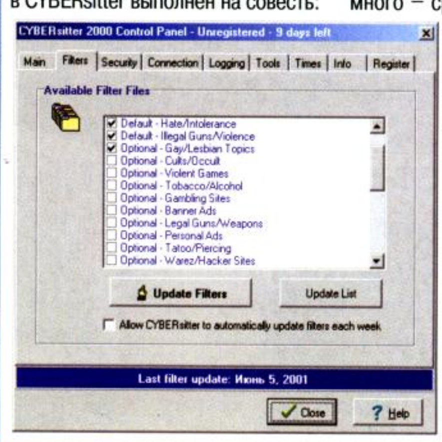
СТАНДАРТНЫЕ СРЕДСТВА INTERNET EXPLORER



☺ Не требуют установки каких-либо программ
☹ Надежность защиты оставляет желать лучшего

Недостатком такого подхода является то, что установка данного рейтинга на сайте – вещь сугубо добровольная, и если крупные

Еще одна очень неплохая программа, которая по количеству разных запретов даже превосходит рассмотренный ранее CyberPatrol. Так, CYBERsitter блокирует не только определенные Web-сайты, но и возможность использования ICQ и AOL Instant Messenger (у нас, правда, вторая система обмена сообщениями распространения не получила, так что ее наличие здесь представляет, скорее, академический интерес, нежели практический), доступ к FTP-серверам (всем без исключения) и эхо-конференциям (также всем подряд). Вообще, контроль за общением чада в онлайне в CYBERsitter выполнен на совесть: кроме всего вышеперечисленного, есть еще возможность фильтрации электронной почты.



Как и CyberPatrol, «Киберняня» может запрещать доступ в Internet в определенное время суток (настраивается для каждого дня недели в отдельности). Есть опция перенаправления обращений к поисковым сайтам на «семейный поисковик» Family Friendly Search, *search.cybersitter.com*, в котором из результатов поиска удаляются «взрослые» сайты – у меня, к сожалению, эта переадресация работала почему-то далеко не всегда.

Фильтров для Web-сайтов очень много – среди обязательных вроде Gay/Lesbian и Adult/Sexually Oriented попадаются и достаточно экзотические, например Pokemon Sites, On-line Chats, Violent Games Sites, Tatoo/Piercing, Warez/Hacker Sites, On-line Auctions и т. д. Интересно, что, в отличие от предыдущей программы, CYBERsitter при попытке захода на запретный сайт не выдает страницу с сообщением типа Access restricted by..., а просто перенаправляет пользователя на какой-нибудь безобидный ресурс – вроде сайта национального парка Эверглейдс или Зала славы рок-н-рола.

Процент «пойманных» сайтов у CYBERsitter чуть выше, чем у CyberPatrol, однако осечки есть и у него. Для определения таких «проколов» предназначена функция System Snooper, которая сканирует жесткий диск на предмет нахождения на нем свидетельств посещения ресурсов со «спорным» содержимым – если результаты поиска покажут неэффективность текущих настроек программы, пользователь может легко создать свой список запрещенных сайтов или ключевых слов и фраз.

Утилита довольно успешно прячется от пытливого взгляда подрастающего поколения, не желающего мириться с ее существованием: в списке задач, вызываемом по нажатию < Ctrl + Alt + Del >, CYBERsitter не значится, а в system tray ее можно и не отображать. К сожалению, все эти меры предосторожности при желании и определенном знании ПК вашим ребенком оказываются излишними: в отличие от CyberPatrol, «Киберняню» сравнительно легко можно убрать из *Автозагрузки*, так что мы бы порекомендовали воспользоваться для устранения этого недостатка сторонними утилитами, запрещающими подобное редактирование меню *Автозагрузка*.

CYBERSITTER 2000.0.8.21
10-дневная trial-версия, стоимость – $40
Разработчик Solid Oak Software
Web-сайт www.cybersitter.com
Размер загружаемого файла 870 KB

94/100

☺ Позволяет блокировать ICQ, доступ к FTP-серверам и эхо-конференциям
☺ Позволяет просматривать статистику по посещенным сайтам
☺ Удобное добавление собственных фильтров как на адреса, так и на ключевые слова
☺ Маленький размер
☹ Легко убирается из *Автозагрузки*

ресурсы еще могут ею озаботиться, то подавляющее большинство мелких не забивают себе голову подобной ерундой.

CYBERPATROL V.5.00.01

Эта программа позволяет управлять доступом в Internet, запрещая подключение в определенные часы (настраивается для каждого дня недели в отдельности), а также ограничивая время пребывания в онлайне в течение суток – с точностью до минуты.

«Сердцем» утилиты являются специальные списки сайтов – CyberLISTs, которые подрастающему поколению смотреть можно (CyberYES) и которые смотреть нельзя ни в коем случае (соответственно, CyberNOT). В каждом списке есть достаточно большое количество категорий (*Violence/Profanity*, *Partial Nudity*, *Satan or Cult*, *Drugs* и т. д.), причем пользователь может включать/отключать фильтрацию каждой категории в отдельности. Поддерживается обновление CyberLISTs с сайта разработчика, а также добавление своих собственных сайтов. «Нежелательные» ресурсы могут также определяться по ключевым словам, находящимся в адресе сайта, и с помощью рейтингов SafeSurf и RSAC (последний, кстати, использует и Internet Explorer). Эффективность программы достаточно высокая – в ходе «мини-тестирования» с настройками по умолчанию CyberPatrol заблокировал около 80% сайтов с нежелательным содержимым.

Кроме Web-сайтов, CyberPatrol фильтрует и эхо-конференции, и IRC-чаты, а также позволяет создавать список приложений, на которые распространяются временные ограничения, введенные для подключения к Internet.

Интересная функция ChatGard – она предоставляет возможность отслеживать ввод определенных слов, которые, с вашей точки зрения, воспитанный ребенок не должен употреблять в чатах, причем сюда разработчики программы относят не только ругательства, но и информацию личного плана: например ваш адрес, имя/фамилию или номер кредитной карточки. При попытке ввода таких слов ChatGard просто заменит их на спецсимволы. Функция действительно весьма полезная, но только у меня она почему-то работать отказалась.

Контрольный «взлом» программы довольно быстро увенчался успехом – как оказалось, для этого достаточно просто переименовать каталог, в котором находится CyberPatrol, и перегрузить компьютер. После проведения обратной процедуры все становилось на свои места, и CyberPatrol опять был «на страже». Так что я бы рекомендовал устанавливать программу не в предлагаемый по умолчанию каталог (C:\Patrol\), а по менее явному адресу – например в C:\Windows (без собственного подкаталога).

☺ Богатые функциональные возможности
☺ Ограничение доступа в Internet в различное время суток
☺ Обновление базы данных через Internet
☹ Программу сравнительно легко можно «взломать»
☹ Высокая стоимость полной версии

CYBERPATROL V.5.00.01
14-дневная trial-версия, стоимость – $50 (на 1 год) или $80 (на 2 года)
Разработчик SurfControl
Web-сайт www.cyberpatrol.com
Размер загружаемого файла 4,2 MB

89/100



PURESIGHT V.2.4

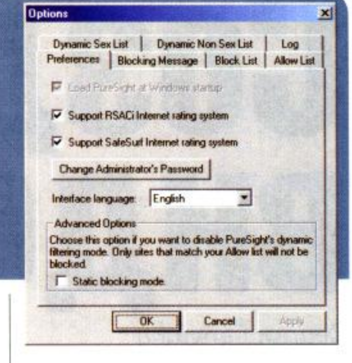
В работе PureSight использует рейтинги RSACi и SafeSurf, а также свою собственную технологию блокирования доступа, при которой программа «исследует сайт и динамически определяет характер его содержимого» (цитата из справочной системы). Каким именно образом PureSight это проделывает – неясно, однако со своей задачей программа справляется неплохо – процент «попадания» у нее несколько ниже, чем у рассмотренных ранее утилит, однако PureSight отлавливал такие ресурсы, с которыми не справлялись ни CyberPatrol, ни CYBERsitter. Есть возможность добавления новых адресов, просмотр заблокированных и пропущенных сайтов, а также режим *Static blocking mode*, в котором доступ разрешается только к сайтам, указанным в списке *Allow list*.

К недостаткам можно отнести слабую защищенность: программу очень легко убрать из *Автозагрузки*, а также закрыть по <Ctrl + Alt + Del>. ■

PURESIGHT V.2.4
30-дневная trial-версия, стоимость – $40
Разработчик Geni Ltd.
Web-сайт www.puresight.com
Размер загружаемого файла 3,8 MB

76/100

☺ Не требует обновлений баз данных
☺ Неплохо справляется с блокированием порносайтов
☹ Легко «взламывается»
☹ Нет фильтров для сайтов других тематик (насилия и т. д.)



Создаем видеодиск

Сергей Галушка

Преимущества цифрового видео многим хорошо известны (см. «Домашний ПК», № 5, 2001, *itc-ua.com*). Мы обзаводимся платами захвата аналогового видео, покупаем еще более дорогие цифровые камеры... Для чего? Чтобы, потратив кучу времени, превратить отснятые сюжеты в интересный динамичный фильм на компьютере и снова «загнать» его на VHS-кассету, безвозвратно потеряв при этом качество? Ведь создавать домашний видеоархив, к примеру, на пленках стандарта MiniDV или Digital8 – непозволительная роскошь, а приводы DVD-R по-прежнему очень дорогие. Как же сохранить качество любительских фильмов? Есть ли сегодня у видеолюбителя реальная альтернатива VHS-пленкам? На эти вопросы мы и постараемся ответить в этой статье.

Как известно, компакт-диски (Compact Disk, CD) уже не раз приспосабливали для хранения различного рода информации – аудио, фото, видео и т. д. Казалось бы, оцифрованные данные должны иметь похожую структуру, однако форматы соответствующих «компактов» значительно разнятся. Стандарт Audio CD первоначально был представлен компанией Philips в конце 70-х годов. В то время 74 мин стереомузыки великолепного качества с глубиной оцифровки 16 бит и частотой дискретизации 44,1 kHz являлись пределом мечтаний меломана. Скорость информационного потока данных при чтении с такого носителя составляла около 150 Kbps (или 1X), а полная емкость диска превышала 650 MB. Заманчиво было приспособить такие ресурсы для хранения прочих оцифрованных данных.

В 1983 г. Philips и Sony разработали первый CD-ROM, а далее все пошло как по маслу. Вскоре появляется интерактивный CD-I, затем Kodak «узаконивает» Photo CD, используемый специально для удобного хранения и просмотра фотографий, и, наконец, в 1993 г. Philips и JVC выпускают Video CD (VCD) версии 1.1, а год спустя, когда к проекту присоединились Sony, Matsushita и др., появляются спецификации 2.0. Сегодня уже в ходу Interactive Video CD 3.0, правда, пока этот стандарт еще не поддерживают многие бытовые проигрыватели.

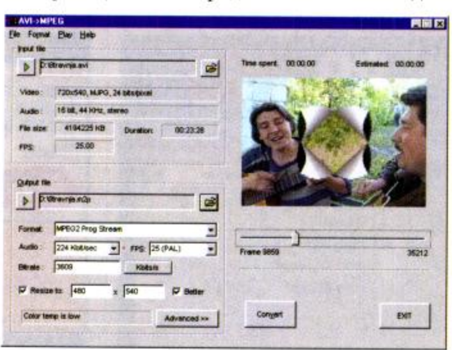
ЗАПИСЫВАЕМ VCD

Итак, стандарт Video CD разработан исключительно для того, чтобы хранить оцифрованные видеофрагменты в формате MPEG-1 (Motion Picture Expert Group), который определяет текущий метод компрессии видеоданных (скорость видеопотока 1125 Kbps, аудиопотока – 224 Kbps), благодаря чему вы можете записать на таком диске до 70 мин видеоклипов в полноэкранном разрешении с отличным стереозвуком.

Если в кадре нет резких движений, качество такого видео можно сравнить с VHS, в противном случае (при быстрой трансфокации или стремительных перемещениях снимаемых объектов) экран покрывается множеством квадратиков, что несколько ухудшает восприятие сюжета. Кстати, на TV-приемнике подобные артефакты менее заметны, чем на мониторе ПК. Зато звук значительно лучше того, который можно сохранить на VHS-пленке.

Пусть вас не смущает, что на нашем рынке нередко предлагаются VCD довольно низкого качества. Чем это объяснить? Плохое устройство MPEG-кодирования, зашумленный видеоисходник, устаревшие технологии производства – вот лишь некоторые из причин тому. Если же для создания VCD используются современные аппаратные средства и отличные исходники, то вы будете вполне удовлетворены конечным результатом.

Компакт-диск в формате Video CD 1.x представляет собой один или более треков аудиовидеоданных в формате MPEG-1. Основное свойство таких дисков – «линейное» проигрывание видео (аналогично аудиодиску) без использования статичных изображений. Video CD может содержать до 1 ч 12 мин полноэкранного видео и 72 мин качественного звука (Audio CD). Не связанные друг с другом видеофрагменты обычно разбивают на отдельные треки для быстрого доступа к каждому из них.



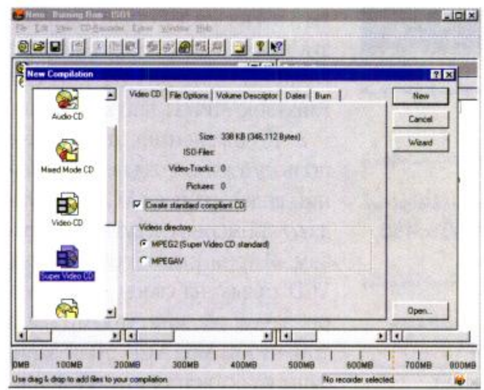
Darim DVMPEG обладает завидной скоростью кодировки AVI-файлов в формат MPEG-1/2

В версии Video CD 2.0 добавлена возможность создания экранного меню (с информацией о содержании каждого трека) и сохранения статичных изображений (до 2000) со звуковым сопровождением или без него, поддерживаются кодировки PAL и NTSC. Диски, соответствующие таким спецификациям, содержат до 98 A/V-дорожек (A/V – Audio/Video), на которые можно записывать не только видео, но и мультимедийные презентации и слайд-шоу.

Видеодиски воспроизводятся как на компьютере в дисководах CD/DVD-ROM с помощью программных средств, так и на многих игровых платформах (Sony Playstation, Dreamcast и др.), оснащенных специальными VCD-адаптерами, а также на бытовых VCD- и DVD-плейерах. Проигрывание VCD в последних осуществляется на аппаратном уровне. Общее правило: перед покупкой DVD-плейера необходимо проверить, работает ли он с Video CD 2.0, записанным на CD-R/RW (чаще всего устройства Panasonic не читают перезаписываемые видеодиски, с моделями Sony и Pioneer такие проблемы возникают реже, изделия Philips, как правило, успешно справляются с этой задачей). Кстати, Video CD 1.1 можно проигрывать в плейерах, поддерживающих стандарт 2.0.

Для воспроизведения VCD на ПК можно использовать следующие приложения: Power VCD Player *(www.cyberlink.com.tw)*, Xing MPEG Player *(www.xingtech.com)*, стандартный Windows Media Player и др.

Как создать Video CD? Первым делом необходимо захватить видео и/или аудио на жесткий диск компьютера, используя плату за-



***Nero 5.0* содержит стандартные шаблоны для записи VCD и SVCD**

хвата с аппаратным кодировщиком MPEG-1, или перекодировать данные, захваченные другим способом (см. также «Нелинейный подход к созданию фильмов», «Домашний ПК», № 5, 2001), в формат MPEG-1 с помощью программного кодировщика. Затем следует конвертировать все статичные изображения, которые планируется использовать на VCD, в формат JPEG с размером кадра 704 × 576. После чего с помощью специальной программы, применяемой для создания Video CD, нужным образом комбинируют аудио- и видеоданные, а также неподвижные изображения и записывают их на CD-R. Ниже мы рассмотрим весь этот план действий более подробно.

А пока возникает вопрос: если существует некий файл в формате MPEG-1, можно ли его, записав привычным способом на CD-R/RW, прослушивать на бытовом проигрывателе Video CD? Увы, нет. ПО, необходимое для записи Video CD, добавляет специальные контрольные данные к VCD-трекам. Даже если файл имеет правильные скорость потока данных (bitrate) и соотношение размеров кадра, все равно его нужно должным образом обработать, чтобы получить диск стандарта Video CD 2.0.

Как правило, программное MPEG-1-кодирование забирает очень много времени. Аппаратные кодировщики справляются с подобными задачами в масштабе реального времени. Они сжимают видео с той скоростью, с которой оно подается на вход. Кодирование AVI-файлов происходит еще быстрее (1 мин видео примерно за 20 с). Однако такие устройства чаще всего кодируют только первое поле видеофрейма и полностью игнорируют второе, так что в данном случае непременно теряется качество при быстром движении на экране. Кроме того, поскольку аппаратные кодировщики должны сжимать поток в режиме реального времени, то они обычно не успевают осуществлять шумовое фильтрование. Таким образом, конечный результат может быть иногда более зашумленным по сравнению с полученным с помощью программного кодировщика. Выбрать устройство для аппаратного кодирования вам помогут страницы: *www.bernclare.com/mpegprod.htme, www.heuris.com, www.digitalvideosolutions.com/products.htm.*

Из программных MPEG-1-кодировщиков можно посоветовать последнюю версию Panasonic MPEG1 Encoder – один из наиболее популярных (*www.mpegx.com*); Ligos LSX-MPEG Encoder – довольно быстрый, поддерживает MPEG-2 (*www.ligos.com*); Xing MPEG1 Encoder – очень быстрый, хотя не стоит им кодировать фильмы с низким bitrate или клипы с резкими движениями (*www.xingtech.com*); Darim DVMPEG – также поддерживает MPEG-2, обладает хорошими качеством и скоростью (*www.darvision.com*); bbMPEG – свободно распространяемый, но довольно медленный *(members.home.net/beyeler/bbmpeg.html)* и др.

Многие из этих кодировщиков поставляются как в виде отдельных программ, так и в виде дополнений к Adobe Premiere. Обычно в настройке ряда приложений можно выбрать шаблон Video CD/PAL, и все необходимые параметры будут проставлены автоматически. И все же для получения наиболее приемлемого результата следует выделить характерный фрагмент из вашего будущего фильма (протяженностью 1 мин, не более) и поэкспериментировать с настройками (благо, их не так много): изменить (если доступно) тип матрицы кодирования и последовательность опорных кадров, заданные по умолчанию, коррекцию тона (ПК или TV) и т. д. Определенная свобода для таких экспериментов существует, поскольку стандарт Video CD ставит жесткие требования лишь на максимальную скорость видео- и аудиопотока. В результате можно заметно улучшить качество кодирования, однако такой подход, естественно, требует терпения и времени.

Оборудование домашней студии, необходимое для создания VCD

1. Устройство захвата видео

1.1. Адаптер с поддержкой аппаратного кодирования MPEG-1

Им стоит обзаводиться в том случае, если вы имеете дело с очень качественными исходниками и если объемы работ у вас довольно большие. Отметим также, что с файлами, сжатыми аппаратным MPEG-1-кодировщиком, справится не всякий видеоредактор, кроме того, последующее редактирование таких клипов отрицательно сказывается на их качестве. И все же захват видео непосредственно в MPEG-1 имеет и ряд положительных свойств. Во-первых, создаваемые файлы изначально занимают намного меньше места на диске, чем AVI, и, во-вторых, не требуется много дополнительного времени для их перекодирования.

1.2. Карта видеозахвата

Владельцам аналоговых камер без нее никак не обойтись. Я бы порекомендовал плату, поддерживающую аппаратную MJPEG-компрессию (сам использую miroVideo Studio DC10 Plus).

1.3. Адаптер, реализующий интерфейс FireWire (IEEE 1394)

Такое устройство необходимо для загрузки в компьютер видео, отснятого с помощью цифровой камеры. Рекомендую Pinnacle Studio DV Plus.

2. Емкий и производительный жесткий диск

По нынешним меркам – как минимум 30 GB, хотя я до сих пор с успехом использую 16,4 GB. Владельцы устройств, поддерживающих аппаратную MPEG-1-компрессию, могут утешиться и менее емким диском (для справки: 1 ч видео, содержащийся в MJPEG-компрессированном AVI-файле с размером кадра 352 × 288, занимает приблизительно 4 GB, а 1 ч видео формата MPEG-1 352 × 288 потребует около 650 MB). Главное, постоянно поддерживать его в дефрагментированном состоянии. Кроме того, если вы захватываете видео без сжатия (например, с помощью видеокарты с видеовходом), скорость записи данных на HDD должна быть не менее 7 MBps, если же используете плату с аппаратной MJPEG-компрессией – как минимум 3 MBps.

3. Быстрый процессор

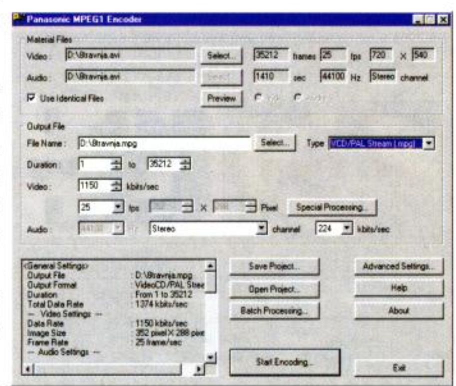
Программная перекодировка AVI в MPEG-1 требует очень много времени. Производительный процессор способен намного сократить его. Я использую систему со 128 MB ОЗУ и P-III 800 MHz, которая в среднем перекодирует 15-минутный MJPEG-компрессированный AVI-файл в MPEG-1 примерно за 2 ч.

4. Большой объем ОЗУ

Очень важно иметь ОЗУ объемом хотя бы 128 MB (желательно как минимум PC100 SDRAM). Емкость и скорость доступа к RAM очень влияют на скорость процессов захвата видео и перекодировки.

5. Звуковая карта с интерфейсом PCI

В майском номере журнала мы подчеркивали, что сравнительно дешевые платы захвата видео для записи аудио обычно используют звуковую карту, установленную в системе. В случае применения



Panasonic MPEG1 Encoder – одна из наиболее популярных программ, используемых при создании VCD

Характеристика	Video CD	Super VCD
Метод компрессии видео	MPEG-1	MPEG-2
Скорость потока видеоданных, Mbps	Постоянная – 1,15	Переменная – до 2,6
Размер кадра PAL/NTSC, пиксел	352 × 288/352 × 240	480 × 576/480 × 480
Статичные изображения JPEG для PAL/NTSC	352 × 288; 704 × 576/352 × 240; 704 × 480	480 × 576; 704 × 576/480 × 480; 704 × 576
Метод аудиокомпрессии	MPEG-1, layer II	MPEG-1, layer II
Количество аудиоканалов	1 стерео или 2 моно	До 2 стерео или 4 моно
Скорость потока аудиоданных, Kbps	224	Переменная – от 32 до 384

При создании видеодисков очень внимательно следите за тем, чтобы параметры ваших данных соответствовали значениям, указанным в таблице.

ISA-аудиокарт могут наблюдаться серьезные проблемы с синхронизацией аудио и видео. Поэтому лучше использовать современный PCI-аудиоадаптер, я бы порекомендовал SBLive!.

6. Привод CD-R/RW

Для выбора устройства опять-таки обратитесь к материалам, опубликованным в «Домашнем ПК», № 5, *itc-ua.com.*

Как правило, большинство современных CD-R/RW комплектуются программами, в которых реализована возможность записи VCD, например такими, как Adaptec Ez CD Creator, Bs Recorder, CeQuadrat WinOnCD, Nero, NTI CD MAker Pro и др. Благодаря мастерам, существующим в этих приложениях, они очень просты в освоении, поэтому отдельно на них останавливаться не хочется. Я применяю Nero 5. Надо сказать, поддержка VCD в нем выполнена очень неплохо.

План действий

1. Захватываем full-frame видео, т. е. оба поля (576 линий для PAL).

Как известно, скорость потока фреймов (framerate) для видео, захватываемого в системе PAL, составляет 25 fps (frame per second). Фрейм содержит два чередующихся поля. В первом содержатся нечетные телевизионные линии разверстки, во втором – четные. По сути, каждое поле демонстрируется 1/50 долю секунды и является полностью новой картинкой. Попробуйте проиграть на вашем видеомагнитофоне клип, содержащий быстро перемещающиеся объекты, и затем нажать кнопку *Pause*. Экран будет мерцать, демонстрируя два различных изображения. На самом деле показывается один фрейм, состоящий из двух полей, быстро чередующихся друг с другом (50 раз в секунду). Поэтому лучше всего захватывать исходный материал с размером кадра 720 × × 576 (PAL) и частотой 50 полей/25 фреймов в секунду, тогда после деинтерлейсинга (deinterlace) и ресэмплинга (resampling) качество выходной картинки размером 340 × 288 будет значительно лучше.

2. Используя видеоредактор (например, Adobe Premier), урезаем сцены до нужного размера; определяемся с тем, что будет на будущем Video CD – один большой видеотрек или несколько маленьких.



LSX-MPEG Encoder выпускается как в виде дополнения к Adobe Premiere, так и в виде отдельной программы

3. Производим деинтерлейсинг фреймов для каждого видеосюжета на монтажном столе, что надлежащим образом скомбинирует два захваченных поля в один кадр. В Adobe Premier это делается следующим образом: на каждой сцене на временной линии щелкаем правой кнопкой мыши и отмечаем *Video Options –> Field Options –> Always Deinterlace.*

4. Изменяем размер кадров захваченных деинтерлейсированных фрагментов до 352 × 288 для PAL (этот процесс называют ресэмплингом).

5. Перекодируем видеофрагменты в MPEG-1, например с помощью Xing MPEG Encoder (если, конечно, вы не захватывали видео уже в MPEG-1-компрессированном виде).

6. В графическом редакторе конвертируем в формат JPEG (704 × 576, достаточно разрешения 72 dpi) все фотографии и картинки, которые планируем перенести на VCD.

7. Используя ПО, поставляемое со всеми современными приводами CD-R/CD-RW, создаем VCD из соответствующего CD-R/RW-бланка.

Замечания

1. Существуют два пути для избежания ограничения Windows в 2 GB для AVI-файлов. Во-первых, вы можете исходный материал разделить на несколько частей, затем каждую из них отдельно сжать в MPEG-1-файл, после чего соединить их все вместе, например с помощью приложения M1-Edit Professional (*www.mediawaresolutions.com*) или даже обыкновенным побитовым копированием в DOS-сессии (команда *copy/b <имя_файла>+<имя_файла>+...+ <имя_файла>*). Во-вторых, сгенерировать полнометражный сюжет в вашем видеоредакторе и затем сохранить его в виде единого MPEG-1-файла (предварительно выполнив пункты 3 и 4 плана действий), используя подключаемые модули типа DVMPEG, Xing MPEG1 Encoder, Panasonic MPEG1 Encoder и др.

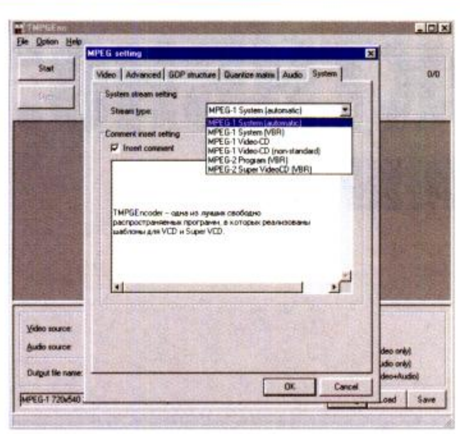
2. К сожалению, некоторые пользователи, создавая домашний видеоархив на VCD, рассуждают примерно следующим образом: «Я проигрываю собственные VCD только на своем компьютере, зачем же мне заботиться о том, чтобы мои VCD были записаны в соответствии с общепринятыми стандартами?». В корне ошибочное мнение. Уже сегодня существует множество людей, использующих бытовые DVD-проигрыватели как основу домашней видеотеки. Когда-нибудь и вы приобретете такое устройство. Не думаю, что вам понравится тот факт, что вся ваша коллекция окажется негодной для воспроизведения на нем.

3. Процесс создания VCD во многих программах, идущих в комплекте с приводами CD-R/RW (например, в Nero 5), предельно прост: выбираем полученные после MPEG-1-кодирования файлы и подготовленные картинки и в нужном порядке включаем их в проект. Однако для сложных иерархических систем меню, поддерживаемых стандартами Video CD 2.0 и 3.0, следует использовать специальные приложения, например CeQuadrat Video Pack *(www.ce-quadrat.com).*

4. За более детальной информацией обращайтесь на сайты *www.vcdhelp.com, www.cdrinfo.com/articles/videocd/index.shtml.*

ДАЛЬНЕЙШЕЕ УЛУЧШЕНИЕ КАЧЕСТВА. SUPER VCD

И все же качество Video CD, какие бы спецификации мы ни использовали (1.0, 1.1, 2.0 или 3.0), оставляет желать лучшего. Неприятно наблюдать, как теряется четкость картинки, отснятой, например, на Video8-, SVHS- или, тем более на цифровой камере. Можно ли найти пути решения этих проблем? Безусловно. И первый из них – XVCD (eXtended Video CD). Это фактически все тот же Video CD 2.0, только с MPEG-1-видео в улучшенном разрешении (до 480 × 576 в PAL) и со скоростью потока данных до 3,5 MBps. Однако не все CD-R/RW способны обеспечить такой bitrate, и, кроме того, далеко не



К сожалению, MPEG-2-кодирование в бесплатной версии TMPGEnc поддерживается всего *30* дней с момента установки

все бытовые DVD-плейеры могут проигрывать XVCD.

Второй способ решения описанных выше проблем – кодировать видео в MPEG-2, сохранять получаемые файлы на CD-R/RW и ждать лучших времен, когда значительно подешевеют приводы DVD-R, чтобы впоследствии создать на их основе стандартные DVD-диски. Еще вариант: использовать бурно развивающийся ныне метод компрессии MPEG-4. При этом можно добиться качества чуть лучше, чем VCD, но все же заметно хуже, чем DVD (см. *www.digital-digest.com*).

Однако самый реальный и приемлемый на сегодня путь сохранения высококачественного видео – Super VCD (SVCD). Этот стандарт был разработан Китайским национальным комитетом стандартов (China National Committee of Standards) и впоследствии поддержан компаниями Philips, Sony, Matsushita и JVC. В нем используется метод компрессии MPEG-2. По сути своей MPEG-2 является расширением MPEG-1, он применяется для телетрансляций и записи DVD. Но самое существенное различие между MPEG-1 и MPEG-2 состоит в том, что последний поддерживает переменный поток данных (Variable Bit Rate – VBR). SVCD обеспечивает гораздо более четкое изображение, чем VCD, используя разрешение 480 × 576 (PAL). SVCD обратно совместим с форматами VCD 1.1, 2.0 и Interactive VCD 3.0.

На дисках SVCD можно разместить до 40 мин видео, что вполне достаточно для любительских сюжетов. SVCD воспроизводятся с помощью любого программного DVD-плейера. С бытовыми проигрывателями дело обстоит несколько хуже. Совместимость с SVCD должна быть конкретно оговорена в инструкции. Чаще других SVCD-диски поддерживают DVD-проигрыватели от Philips и Pioneer.

Записываем SVCD

План создания SVCD во многом напоминает рассмотренную нами выше последовательность действий для VCD, вот только для кодирования и записи бланков CD-R применяются другие приложения или шаблоны. Итак:

1. Захватываем full-frame видео с размером кадра 720 × 576 (PAL) и частотой 25 кадров в секунду. Естественно, никаких аппаратных MPEG-1-кодировщиков применять не нужно, а вот платы с аппаратной MJPEG-компрессией будут в самый раз.

2. Используя видеоредактор (настоятельно советую Adobe Premiere), на монтажном столе готовим макет фильма: добавляем музыку, титры, расставляем переходы между сценами и т. д. Кроме того, определяемся, будет ли наш SVCD состоять из одного большого трека или нескольких маленьких.

3. Производим деинтерлейсинг фреймов для каждого видеосюжета на временной линии.

4. Изменяем размер захваченных фрагментов до 480 × 576 для PAL.

5. Перекодируем видеофрагменты в MPEG-2.

Сегодня существует большое количество MPEG-2-кодировщиков, например все тот же bbMPEG – множество настроек для MPEG-2, кодирует очень медленно, хотя качество вполне пристойное; Cinema Craft Encoder – довольно быстрый и качественный (*www.cinemacraft.com*); Ligos LSX-MPEG Encoder – именно им я и пользуюсь чаще всего, не скажу, что он лучший, просто к нему привык (*www.ligos.com*) и др. Обязательно найдите время для экспериментов: испытайте в деле несколько кодировщиков, раз и навсегда разберитесь с настройками (кстати, их довольно много). Результаты компрессии одних и тех же сюжетов могут разительно отличаться друг от друга, и только собственный опыт вам подскажет, какие параметры лучше применить к тем или иным видеофрагментам.

Многие из кодировщиков могут также поставляться как в виде отдельных приложений, так и в виде дополнений к Adobe Premiere. Я использую LSX-MPEG Encoder именно в виде дополнения к Adobe Premiere.

Обычно поступаю следующим образом: *File –> Export Timeline –> Movie*. В окне *Export Movie* нажимаю кнопку *Settings*. Затем в разделе *General* в поле *File Type –> LSX MPEG-1 or MPEG-2*. Используя *Advanced Setting*, привожу в соответствие со стандартом Super VCD основные установки (*Maximum bitrate, Video Source Format* и др.). Далее, в разделе *Video* указываю: *Frame Size* – 480 × 576 и *Frame Rate* – 25. И, очень важно, в разделе *Special Processing* нажимаю кнопку *Modify* и отмечаю опцию *Deinterlace*. В конце концов задаю имя файла, инициализирую процесс перекодировки и иду отдыхать (15 мин видео будет перекодироваться не менее 2 ч).

Если нет желания разбираться со всеми этими установками, воспользуйтесь бесплатным кодировщиком TMPGEnc (*www.tmpgenc.com*) – одной из немногих программ, содержащих шаблон для создания SVCD.

6. В графическом редакторе конвертируем в формат JPEG (704 × 576, достаточно разрешения 72 dpi) все фотографии и картинки, которые планируем перенести на SVCD.

7. Используя ПО, поставляемое со всеми современными приводами CD-R/RW, готовим проект и создаем SVCD из соответствующего CD-R/RW-бланка. Nero 5, например, имеет шаблон для SVCD.

Все! Желание есть, план указан, все недостающие компоненты можно купить или найти в Internet. Удачных вам творений, господа! ■

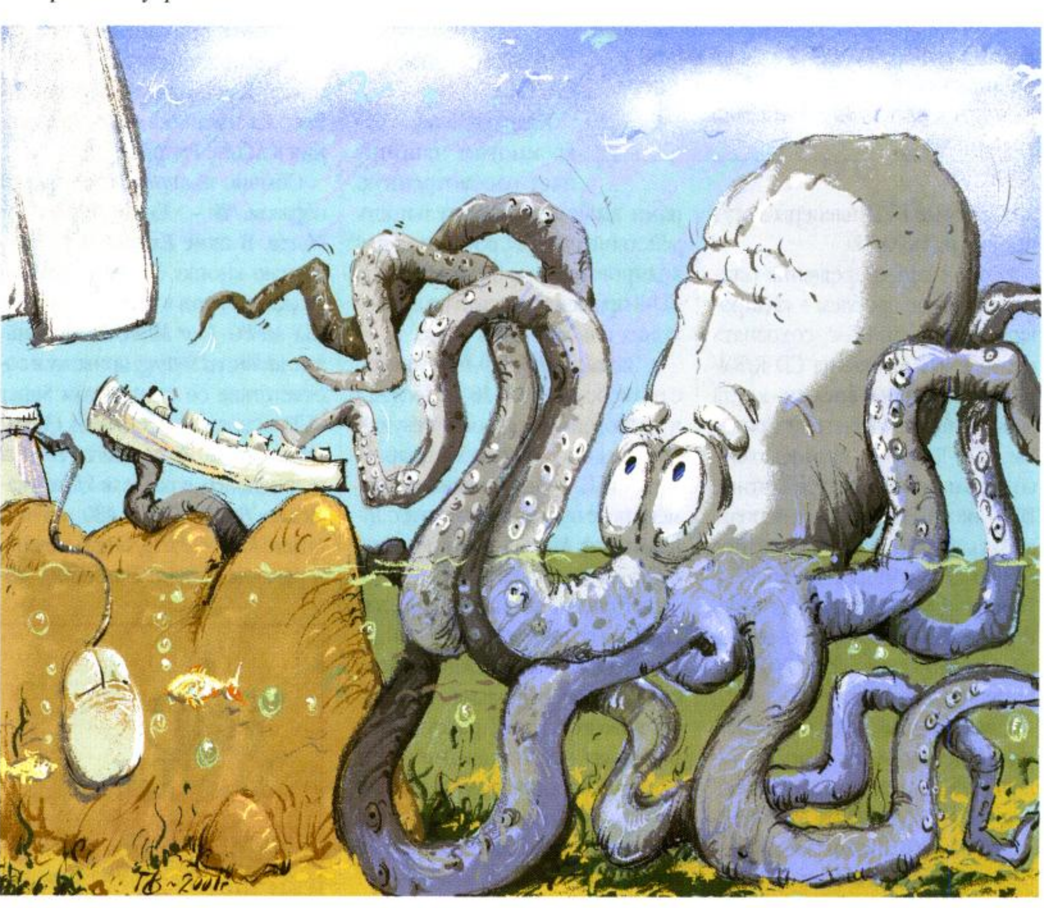
Работаем эффективно: уроки легкого само-оверклокинга

Евгений Севериновский

– Чем отличается ПК от рабочей станции?
– Прослойкой между спинкой стула и монитором…

Народная мудрость

Высокая производительность – это хорошо. О ней пишут все компьютерные издания, за ее повышение мы порой готовы выложить немало своих кровно заработанных. У всех на устах слова «разгон» и «оверклокинг» как символы дополнительного увеличения быстродействия ПК. А многие ли задумывались над тем, что производительность часто зависит не только от мощности самого компьютера, но и от умений человека, за этим самым компьютером сидящего?



Диалог, вынесенный в эпиграф, – не просто очередная шутка, родившаяся в среде компьютерщиков. Не секрет, что в реальной работе эффективность во многом (а часто и в основном) зависит не столько от качества инструмента, сколько от степени владения этим инструментом. И ту работу, на которую «чайник» за суперновым ПК потратит день, профессионал порой может сделать за пару часов, причем даже с намного менее мощным компьютером.

Как работать эффективнее, как сэкономить время и силы, как производить те же повседневные операции за меньшее число шагов – об этом мы и поговорим дальше.

Почему клавиатура быстрее, или не делайте лишних движений

Давайте для примера рассмотрим в деталях лишь одну типичную операцию, выполняемую множество раз в день. Допустим, вы редактируете текст в редакторе Word и захотели сохранить документ, записав внесенные изменения. Чтобы сделать это с помощью мыши, вам нужно:

1. Ненадолго оторвать взгляд от экрана, чтобы краем глаза найти мышь и положить на нее правую руку.
2. Взглядом найти на экране указатель, для чего часто требуется пара дополнительных движений мышью.
3. Подвести указатель к маленькой кнопке на панели инструментов.
4. Нажать на левую кнопку мыши.
5. Вернуться к редактированию документа, постаравшись не потерять мысль или вспомнив, на чем остановились перед тем как отвлечься.

Эта последовательность из пяти-шести действий со временем входит в привычку, и мало кто задумывается о неэффективности такого способа. А ведь то же самое можно сделать несколько проще: не отрывая взгляда от экрана и не отвлекаясь от документа, просто нажать *<Ctrl+S>*.

Здесь самое время оговориться: я не противник мышей во всех их проявлениях. Но вышивать крестиком с помощью цыганской иглы не очень удобно, хотя, в принципе, можно, поэтому каждый инструмент (в нашем случае это клавиатура и мышь) лучше использовать соответственно ситуации.

Азбука: редактируем текст

Вводом и правкой текста наверняка приходилось заниматься каждому пользователю ПК, будь то работа над документом, редактирование исходного кода программы или просто заполнение онлайновой анкеты. Вот некоторые «клавишные» приемы, ускоряющие работу с текстом. Прежде всего, клавиши *<Home>* и *<End>* позволяют быстро переместиться в начало или конец строки. Сочетания этих же клавиш с *<Ctrl>* (комбинации

<*Ctrl+Home*> и <*Ctrl+End*>) служат для перевода курсора в начало и конец документа. С помощью стрелок влево/вправо при нажатом *Ctrl* можно быстро перемещаться по словам (<*Ctrl+стрелка влево/вправо*>), а удерживая при этом еще и клавишу <*Shift*> – выделять целые слова.

Выделение же текста нам понадобится либо для удаления блоков текста, когда клавишей <*Del*> уничтожается весь ненужный фрагмент, либо для работы с *буфером обмена (Clipboard)*. Для копирования текста в буфер необходимо сначала выделить фрагмент клавишами или мышью и нажать <*Ctrl+C*> или <*Ctrl+Ins*>. Если же мы одновременно с копированием в буфер хотим удалить исходный текст, это реализуется нажатием <*Ctrl+X*> или <*Shift+Del*>. Фрагмент копируется (или «вырезается») в буфер, после чего курсор следует установить в нужное место (возможно, даже в другой программе) и вставить текст, нажав <*Ctrl+V*> или <*Shift+Ins*>. Выделить же весь текст в документе можно всего одним действием – комбинацией клавиш <*Ctrl+A*>.

Естественно, при редактировании никто не застрахован от ошибок. В этих случаях полезной оказывается функция *Undo* – отмена последнего действия, вызываемая по <*Ctrl+Z*> или <*Alt+Backspace*>. В зависимости от приложения действие *Undo* может различаться: так, бывает «одноуровневое *Undo*», когда возможна отмена лишь одной операции, и «многоуровневое *Undo*», когда последовательно отменяются десятки действий. Во втором случае предусматривается и обратная операция *Redo* – возврат, или «отмена отмены», но единого клавишного стандарта для этой операции, похоже, не существует.

ВТОРОЙ КЛАСС: ДИАЛОГОВЫЕ ОКНА И ФОРМЫ ВВОДА ДАННЫХ

Окна, содержащие поля ввода, кнопки и прочие элементы управления, встречаются повсюду – от диалога ввода пароля Windows до формы в Web-странице, которую предлагается заполнить при открытии бесплатного почтового ящика. Перемещаться между полями можно и с помощью мыши, упражняясь в меткости попадания указателем в каждое следующее поле. Но иногда удобнее делать это, нажимая <*Tab*> и <*Shift+Tab*> для перехода к следующему или предыдущему объекту. Кроме того, если подпись возле объекта содержит подчеркнутый символ, это означает, что можно использовать комбинацию <*Alt+этот символ*> для быстрого перехода к нему. Например, на рис. 1 в надписи *альбомная* подчеркнута буква *а*, поэтому нажатие <*Alt+а*> эквивалентно щелчку мыши по радиокнопке. Заметим, что при этом должна быть выбрана соответствующая раскладка клавиатуры (в данном случае – русская или украинская). Тот же способ действует и для главного меню, которое есть почти в каждом приложении: нажатие <*Alt*> вместе с подчеркнутым символом открывает нужный пункт.

«Выпадающие» списки (combo box – поле ввода с кнопкой-стрелкой на конце) можно открывать комбинацией <*Alt+стрелка вниз*>, перемещаться по открывшемуся списку с помощью клавиш управления курсором, а выбирать нужный элемент – клавишей <*Enter*>. А многие «ползунки» и поля ввода для цифр управляются клавишами-стрелками, позволяя очень точно устанавливать значения параметров. Перемещаться же между страницами-«вкладками» диалогового окна, обозначенными «корешками» с надписями, удобно с помощью <*Ctrl+Tab*> и <*Ctrl+Shift+Tab*> (см. рис. 1).

Вы, наверное, обращали внимание на то, что во многих диалоговых окнах одна из кнопок отображается более выпуклой и с более сильной тенью, чем остальные (см. рис. 1). Это так называемая *кнопка по умолчанию*, которая автоматически выбирается при нажатии на клавишу <*Enter*> (естественно, если в этот момент не выбрана другая кнопка). Чаще всего кнопкой по умолчанию оказывается *OK* или ее аналоги (*Открыть*, *Сохранить* и т. д.) – т. е. та, которую пользователь нажмет с наибольшей вероятностью. Не стоит также забывать и о клавише <*Esc*>, почти всегда в диалогах соответствующей кнопке *Отмена*.

Рис. 1. Подчеркнутые буквы в названиях опций «подсказывают», какую клавишу в сочетании с <Alt> следует нажать для быстрого выполнения команды

И еще один прием, касающийся диалоговых окон. Даже если вы работаете мышью и система выдает стандартное окно с кнопками *OK* и *Cancel* или *Да*, *Нет*, *Отменить*, попробуйте просто опустить большой палец левой руки на клавишу пробела. Это равнозначно щелчку мыши на подсвеченной кнопке, но выполняется гораздо быстрее.

ПРОВОДНИК WINDOWS И ВОЛШЕБНАЯ КНОПКА «ВЫНЬ»

Уже в течение нескольких лет все клавиатуры для ПК оснащаются дополнительными «Windows-клавишами». Обычно их три: одна клавиша с изображением флага Windows (<*Win*>, или «Вынь» в просторечии) находится между левыми <*Ctrl*> и <*Alt*>, а между правыми <*Ctrl*> и <*Alt*> – вторая такая же вместе с еще одной клавишей с изображением меню и указателя мыши. Но до сих пор мало кто пользуется этими клавишами – отчасти из-за пребывания в неведении об их полезности.

Как многие наверняка обнаружили, одиночное нажатие на клавишу <*Win*> вызывает открытие меню *Пуск*, что равнозначно нажатию <*Ctrl+Esc*>. Даже сам по себе такой способ удобнее, чем перемещение указателя мыши в левый нижний угол экрана и нажатие ее левой кнопки. Но кроме этого, существует несколько полезных комбинаций с участием кнопки <*Win*>, которые значительно облегчают работу в Windows. Например, комбинация <*Win+M*> вызывает сворачивание всех окон на панель задач. Это очень удобно, когда нужно найти ярлык на Рабочем столе Windows или же скрыть свою работу при появлении посетителя. Нормальное состояние окон восстанавливается нажатием <*Win+Shift+M*> (кроме того, <*Win+D*> действует как переключатель сворачивания и восстановления окон).

Комбинация <*Win+E*> служит для вызова *Проводника* (*Windows Explorer*). А если дать логическим дискам наименования, соответствующие их буквам (например, *C_System*, *D_Docs*, *E_Games* и т. д.), то переход к нужному диску будет осуществляться нажатием всего трех клавиш: <*Win+E*>, а затем – соответствующей буквы (C, D и т. д.). Быстро найти нужный файл в окне *Проводника* можно, набрав первые несколько букв его имени, а окно для более сложного поиска вызывается клавишей <*F3*> (из окна *Проводника*) или <*Win+F*> (из любого Windows-приложения). Если же в последнюю комбинацию добавить еще и <*Ctrl*> (т. е. <*Ctrl+Win+F*>), то откроется окно *Найти: Компьютер*, что бывает очень полезно при работе в локальной сети. При табличном представлении списка файлов в окне *Проводника* нажатие <*Ctrl*> и клавиши «серый минус» на цифровой клавиатуре (<*Ctrl+GreyMinus*>) вызывает автоматический подбор ширины колонок списка. Обновление же содержимого папки (например, при появлении новых файлов или переименовании старых) или текущей Web-

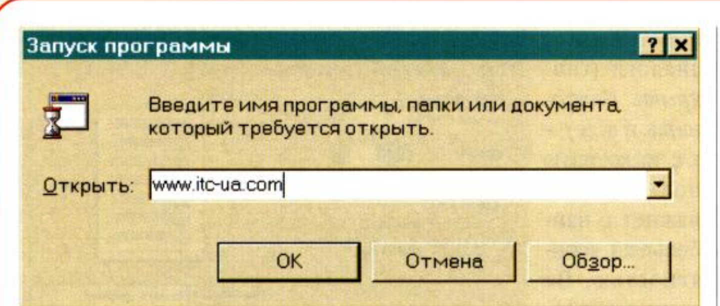


Рис.2. Самый быстрый способ открыть Web-страницу: нажать <Win+R>, ввести адрес и… <Enter>

страницы производится клавишей <F5>.

А знаете самый быстрый способ открыть Web-страничку, если ее адрес скопирован в буфер обмена? Можно, конечно, запустить броузер или открыть в нем новое окно (нажав <Ctrl+N>), перейти в строку ввода адреса, набрать адрес и нажать на кнопку *Переход*. Но можно и проще: <Win+R>, <Shift+Ins> и <Enter> (*рис. 2*)... Быстро? Да, и к тому же очень просто: фактически таким образом мы вызываем диалог *Запуск программы*, вставляем из буфера обмена адрес (или вводим его) и вместо кликанья мышкой на кнопке *OK* просто жмем на <Enter>. «Увидев» в начале строки буквы *www*, Windows сама «догадается», что это адрес Web-странички, и откроет ее в окне броузера. Кстати, немного освоив быстрый набор текста, этой же комбинацией <Win+R> можно пользоваться намного чаще. Например, чтобы запустить *Блокнот* (*Notepad*), достаточно после <Win+R> набрать имя программы (в данном случае просто *notepad*) и нажать <Enter>.

И еще о броузере. Если вам нужно, оставив на экране текущую страницу, перейти по ссылке, просто щелкните на ней, держа нажатой клавишу <Shift>. Этот способ эквивалентен щелчку правой кнопкой на ссылке и выбору пункта *Открыть в новом окне*, но значительно более удобен. А вместо ввода в Internet Explorer полного адреса вида *www.itc-ua.com* можно набрать лишь «значимую часть» (в данном случае просто *itc-ua*) и нажать <Ctrl+ Enter> – броузер сам добавит *www* и *com* и откроет нужный сайт. Тем же, кто часто запускает одновременное открытие нескольких Web-страниц в разных окнах, очень пригодится использование <Esc>. Эта клавиша в броузере действует так же, как и кнопка *Остановить* на панели инструментов, и обрывает загрузку ненужных картинок (что особенно актуально при работе через телефонную линию). Если же одна из «недогруженных» картинок все-таки понадобилась, на этот случай есть пункт контекстного меню *Показать рисунок* (*Show picture*).

Переходы *Вперед/Назад* (<Alt+ стрелка вправо/влево>) могут оказаться полезными не только при просмотре Web-страниц, но и при навигации по папкам с файлами в *Проводнике*. Закрыть окно *Проводника* или Internet Explorer быстрее всего не мышью и даже не классическим <Alt+F4>, а нажатием <Ctrl+W>. Двойной щелчок мыши на пиктограмме при нажатой клавише <Alt> обычно оказывает то же действие, что и выбор команды *Свойства* из контекстного меню. А само контекстное меню можно вызвать клавишей <Menu> – второй «Windows-клавишей», расположенной обычно возле правого <Ctrl>. Кроме того, диалог *Свойства: Система* вызывается нажатием <Win+Break>, поэтому для перехода к *Менеджеру устройств* достаточно всего четырех нажатий: <Win+ Break> и <Ctrl+Tab>. А комбинации <Win+Tab> и <Win+ Ctrl+Tab> позволяют перебирать значки открытых окон на панели задач, чтобы затем после нажатия <Enter> перейти к нужному окну.

MICROSOFT OFFICE – А КАК ЖЕ БЕЗ НЕГО?

И еще одна большая область, где может очень пригодиться владение клавиатурой, – это приложения Microsoft Office, давно ставшие стандартом дефакто при работе с документами, таблицами и презентациями. Пожалуй, наиболее широко используется Word, и о его «укрощении» с помощью клавиш стоит поговорить отдельно.

При редактировании текста в Word, кроме всех стандартных приемов, есть и несколько специфических. Так, стрелки вверх/вниз в сочетании с <Ctrl> перемещают курсор по абзацам текста (<Ctrl+стрелка вверх/ вниз>). Соответственно, при нажатой <Shift> эти комбинации позволяют выделять целые абзацы. Сделать это можно также тройным щелчком мыши, такая комбинация работает и в Internet Explorer. А для выделения предложения существует удобное сочетание из щелчка мыши на любом слове данного предложения при нажатом <Ctrl> (в Internet Explorer это же действие выделяет абзац).

Несколько сочетаний позволяют менять начертание текста и устанавливать или отменять полужирный (*Bold*, <Ctrl+B>), наклонный (*Italic*, <Ctrl+I>) и подчеркнутый (*Underline*, <Ctrl+U>) шрифт. Действует это, как и большинство команд, либо на выделенный фрагмент, либо на вводимый следом за этим текст, если выделение отсутствует. Быстро перейти на панель инструментов к спискам выбора стиля, шрифта или размера можно нажатием <Ctrl+Shift+ S/F/P> (первые буквы от Style, Font и Pitch). Например, чтобы назначить всему абзацу размер шрифта 12 пунктов, нужно сделать тройной щелчок мыши на этом абзаце, нажать <Ctrl+Shift+P>, ввести число *12* и нажать <Enter>. Открыть же эти списки можно, как говорилось ранее, с помощью <Alt+ стрелка вниз>. А комбинация <Ctrl +D> вызывает полноценный диалог выбора шрифта.

Вообще, в редакторе Word почти все буквенные клавиши задействованы в комбинациях с <Ctrl> для выполнения каких-либо действий. Установка способа выравнивания абзаца (выключки) выполняется с помощью <Ctrl+L/E/R/J> (Left, cEnter, Right, Justified). Сочетания <Ctrl+F/G/H> вызывают в различных режимах диалог поиска, замены и перехода по тексту. Нажатием <Ctrl+N> создается новый пустой документ, по <Ctrl+O> (или же <Ctrl+F12>) вызывается диалог открытия файла, <Ctrl+P> открывает диалог печати, а чрезвычайно полезная комбинация <Ctrl+S> применяется для сохранения документа. Из прочих комбинаций стоит упомянуть еще закрытие текущего документа по <Ctrl+W> (или же <Ctrl+F4>).

Также очень активно используются функциональные клавиши (как сами по себе, так и в сочетании с <Ctrl>, <Alt> и <Shift>), мы остановимся лишь на наиболее употребительных. <F4> вызывает повтор последнего действия (например, применение того же шрифта или стиля к последовательно выделяемым словам). Клавиша <F5>, как и <Ctrl+G>, активирует диалог перехода по тексту, а по <F7> вызывается проверка орфографии. Переключение между открытыми документами выполняется по <Ctrl+F6>, а нажатие на <F12> используется для вызова диалога *Сохранить как...* для записи файла под другим именем или в другой каталог.

Комбинация <Shift+F3> позволяет последовательно перебирать варианты регистра сим-

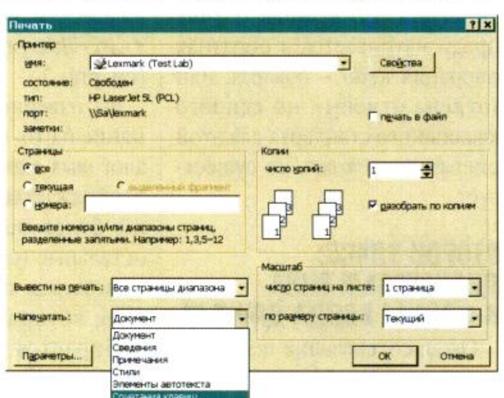


Рис. 3. Напечатать клавиатурные комбинации Word можно прямо из самого редактора

волов в выделенном фрагменте (все прописные, строчные, прописные в начале каждого слова или предложения). Ну а быстро вернуться к месту последней правки можно нажав *<Shift+F5>*. Word «помнит» четыре такие точки, которые перебираются в цикле с каждым следующим нажатием этой комбинации. Заметим, что эти «точки» сохраняются в файле документа, поэтому при его следующем открытии сразу нажмите *<Shift+F5>* и продолжайте редактирование с того же места.

Клавиатурных команд Microsoft Word чрезвычайно много, не говоря уже о возможности назначать новые «горячие клавиши». Для более детального изучения комбинаций клавиш есть очень удобный способ. Откройте диалоговое окно *Печать* (меню *Файл|Печать*, *<Ctrl+P>*) и раскройте список *Напечатать* в левом нижнем углу. Оказывается, вывести на печать можно не только сам документ, но и еще массу полезной информации, включая сочетания клавиш Word (рис. 3). Полезно также ознакомиться со списком специальных символов (меню *Вставка|Символ*), где для многих из них заранее назначены клавиатурные комбинации.

Помимо Word, все прочие приложения Microsoft Office (Excel, Power Point, Access, Outlook и пр.) также имеют достаточно большой набор клавиатурных команд. К сожалению, только в Word есть встроенная возможность печати комбинаций клавиш. Но, скажем, в справочной системе по Excel сочетаниям клавиш посвящен отдельный раздел, который также можно распечатать.

А ЕЩЕ БЫСТРЕЕ?

Наверное, многие обращали внимание на маленькие выступы или выпуклые черточки на клавишах с буквами *А* и *О* (латинские *F* и *J*). А задумывались ли вы о назначении этих выступов? Если нет, то откроем секрет: при использовании так называемой «слепой десятипальцевой печати» эти выступы позволяют безошибочно отыскивать клавиши, на которых располагаются указательные пальцы обеих рук. Это является отправной точкой для остальных пальцев, находящих соответствующие клавиши просто на ощупь (причем каждый палец – свою группу клавиш).

Мы не будем проводить занятия «правопечатания» – это отдельный объемный курс, полезность которого для пользователя ПК трудно переоценить. Можем лишь порекомендовать подыскать обучающие программы – например, «Соло на клавиатуре» коллектива Владимира Шахиджаняна (*http://1001.vdv.ru/solo/*). Когда-то давно автор провел немало часов, общаясь с одной из первых версий программы, и еще ни разу не пожалел о потраченном времени.

ЛОВКОСТЬ РУК – И НИКАКОГО МОШЕНСТВА

Нельзя объять необъятное, и мы даже не пытались составить полный справочник по работе с клавиатурой в среде Windows и программах под нее. Нам хотелось лишь показать, что существуют быстрые и удобные способы для выполнения повседневных операций. А дальше – пробуйте, ищите, экспериментируйте... Практически каждое серьезное приложение так или иначе поддерживает работу с клавиатурой, а уж стандартные комбинации вроде *<Alt+F4>* или *<Ctrl+C>*/*<Ctrl+V>* работают всегда и везде. Быть может, через какое-то время ваши пальцы будут летать по клавиатуре, а смена окон и картинок на экране – выполняться как бы сама по себе, что на окружающих производит неизгладимое впечатление, хотя это всего лишь элементарная ловкость рук в сочетании с желанием делать работу быстрее и проще. Такой себе легкий само-оверклокинг – повышение собственной производительности за счет мобилизации внутренних резервов. Причем, заметьте, совершенно бесплатно и (в отличие от обычного «разгона») безо всякого риска повредить объект оверклокинга. ■

Июль

Даты рождения и смерти великих ученых, писателей, политических деятелей, путешественников, начала и окончания войн, даты великих сражений... Эти сведения известны нам еще из школьного курса истории. В Web-календаре мы постарались собрать не только подобные события, но и другие – те, которые вряд ли попали в учебники.

1 ИЮЛЯ 1863

Началось переломное сражение в Гражданской войне в США – битва под Геттисбургом. Через три дня 75 тыс. солдат северян под командованием генерала Ли одолели 85-тысячную армию южан под командованием генерала Меаде.

www.militaryhistoryonline.com/gettysburg/



5 ИЮЛЯ 1946

Через четыре дня после проведения США ядерных испытаний на атолле Бикини на показе мод в Париже французский модельер Луи Риэрд представил публике новый женский купальник, просто шокировавший общественность, – бикини.

www.bikini.com
www.bikiniatoll.com

6 ИЮЛЯ 1934

В Париже скончался Нестор Иванович Махно (1889–1934) – анархист, ярый враг коммунистов и освободитель украинского крестьянства, кавалер ордена Красного Знамени.

anarchive.virtualave.net

7 ИЮЛЯ 1848

В Париже родился Поль (Эжен-Анри) Гоген (1848–1903) – выдающийся художник-постимпрессионист. Непризнанный гений своего времени, Гоген умер в нищете. Сегодня его картины – одни из самых дорогих в мире.

www.tesre.bo.cnr.it/~mauro/Show/index.html

11 ИЮЛЯ 1776

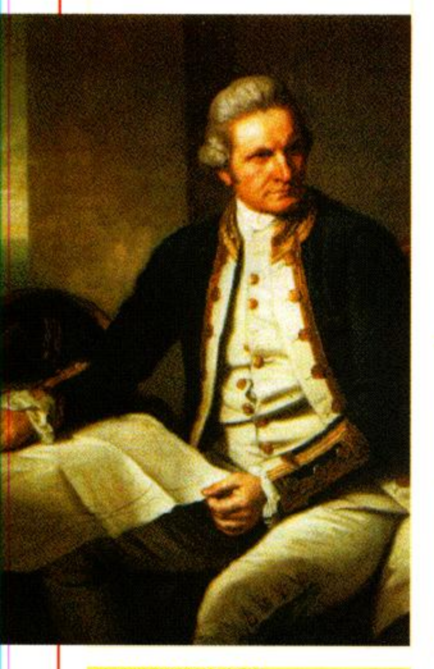
Из гавани Плимута в свое третье тихоокеанское плавание отправился капитан Джеймс Кук (1728–1779). Как известно, эта экспедиция окончилась для знаменитого моряка печально: 14 февраля 1779 г. он был убит туземцами на Гавайях.

members.tripod.com/~cuculus/cook.html

12 ИЮЛЯ 1854

Родился Джордж Истмен (1854–1932) – создатель первой потребительской, предельно простой в обращении фотокамеры, основатель компании Eastman Kodak. Именно ему принадлежит знаменитая фраза: «Вы нажимаете на кнопку, остальное делаем мы».

www.kodak.com



17 ИЮЛЯ 1868

Императорский двор и столица Японии перенесены из Киото в Эдо (в пер. с японского – «Врата Залива»). В честь этого город переименован в Токио, что переводится как «Восточная Столица».

www.tokyoq.com
www.pandemic.com/tokyo/

22 ИЮЛЯ 1933

Американский пилот Вилли Пост (1899–1935) закончил первый одиночный полет вокруг Земного шара на самолете *Winnie Mae,* длившийся 7 дней 18 часов и 50 минут. Через два года пилот погибнет в авиакатастрофе.

www.acepilots.com/post.html

23 ИЮЛЯ 1829

В этот день американский изобретатель Вильям Бурн (1792–1858) получил патент на первую печатающую машинку – один из основных инструментов писателей и журналистов до появления персональных компьютеров.

xavier.xu.edu:8000/~polt/typewriters.html

24 ИЮЛЯ 1901

Из тюрьмы города Колумбус (Огайо) после трех лет заключения за хорошее поведение досрочно выпущен Уильям Сидни Портер (1862–1910). Будущий мастер рассказа О'Генри отбывал наказание за растрату банковских фондов.

www.io.com/~xeke/twoframe.htm

27 ИЮЛЯ 1841

У подножия горы Машук, вблизи Пятигорска, на дуэли с отставным майором Н. С. Мартыновым в возрасте 27 лет убит великий русский поэт и писатель Михаил Юрьевич Лермонтов (1814–1841).

www.2day.ru/10834-show.asp

28 ИЮЛЯ 1586

Сэр Томас Харриот привез в Европу из Латинской Америки картофель.



www.cooking.ru
julian.dac.uga.edu/potato/
www.cipotato.org

29 ИЮЛЯ 1899

Завершила работу созванная по инициативе Николая II (1868–1918) 1-я Гаагская мирная конференция. Представители 26 стран подписали ряд соглашений, касающихся военных действий, которые вскоре были повсеместно нарушены.

www.lib.byu.edu/~rdh/wwi/hague.html

2 ИЮЛЯ 1900

Первый полет совершил дирижабль LZ-1, созданный прусским военным офицером, графом Фердинандом фон Цеппелином (1838–1917). В 20–30-х годах, вплоть до катастрофы дирижабля Hindenburg 6 мая 1937 г., цеппелины использовались в гражданской аэронавтике.

www.airships.net



3 ИЮЛЯ 1886

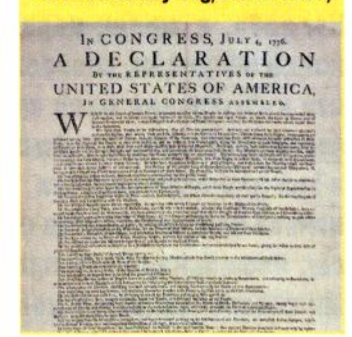
Немецкий инженер Карл Фредерик Бенц (1844–1929) совершил первый выезд на улицы Мюнхена на автомобиле собственной конструкции. Скорость, показанная первым авто, – 16 км/ч.

www.mercedes-benz.com
www.cybersteering.com/trimain/history/chrono.html

4 ИЮЛЯ 1776

День независимости США. На втором Континентальном конгрессе представители 13 североамериканских колоний подписали Декларацию независимости, провозгласившую создание нового государства – США. Окончательно Декларация была принята только 2 августа.

www.ushistory.org/declaration/


IN CONGRESS, JULY 4, 1776.
A DECLARATION
BY THE REPRESENTATIVES OF THE
UNITED STATES OF AMERICA,
IN GENERAL CONGRESS ASSEMBLED.

8 ИЮЛЯ 1709

«Шведско-украинские» войска под командованием короля Карла XII (1682–1718) и гетмана Ивана Степановича Мазепы (1644–1709) потерпели поражение от русских войск, возглавляемых Петром I (1672–1725). Надежды на независимость Украины растаяли как дым.

klio.newmail.ru/zam9_2.htm

9 ИЮЛЯ 1877

Финал начавшегося девятью днями ранее первого теннисного турнира в Уимблдоне, победителем которого стал Спенсер Гор. В 1877 г. разыгрывалось первенство только среди мужчин. Вход на корты для зрителей стоил один шиллинг.

www.wimbledon.org

10 ИЮЛЯ 1509

Родился Жан Кальвин (1509–1564) – французский теолог, проповедник, гуманист и реформатор протестантизма, создатель религиозного учения – кальвинизма.

www.reformed.org/calvinism/calvinism.html
www.ccel.org/c/calvin/

13 ИЮЛЯ 1930

В Монтевидео (Уругвай) начался первый чемпионат мира по футболу. В соревнованиях участвовали 13 команд, из них только 4 – европейские. В финальной игре, состоявшейся 30 июля между сборными Уругвая и Аргентины, со счетом 4:2 победили хозяева.

www.fifa.com

14 ИЮЛЯ 1881

В Форт-Сумнере (Нью-Мексико) шериф Пат Гарретт застрелил знаменитого Билли Кида (1859–1881), известного также как Генри МакКарти, Вильям Бонни и Кид Антрим. Многое в жизни этого бандита было вымыслом, и отделить сейчас факты от легенд невозможно.

www.nmia.com/-btkog/

15 ИЮЛЯ 1975

С космодромов Байконур и им. Кеннеди стартовали космические корабли «Союз-19» и «Аполлон-18» – начался совместный советско-американский проект «Союз» – «Аполлон». Через два дня корабли состыковались на орбите.

www.zarya.freeserve.co.uk

16 ИЮЛЯ 1918

В 23.30 в Екатеринбурге, в Ипатьевском доме, начались приготовления к казни российской императорской фамилии. Через четыре часа царь Николай II, царица Александра Федоровна, царевич Алексей, княжны Ольга, Татьяна, Анастасия и Мария были расстреляны.

www.espb.ru/hramnakrovi/

18 ИЮЛЯ 1936



Фраза «Над всей Испанией безоблачное небо», переданная по радио, послужила сигналом к началу военного мятежа. Началась Гражданская война, длившаяся три года.

burn.ucsd.edu/scwtable.htm

19 ИЮЛЯ 1903

Закончились первые велосипедные гонки Tour de France. Из 60 стартовавших гонщиков 6 участков общей протяженностью 2397 км преодолел только 21 спортсмен. Победителем стал француз Моуриц Гарин.

www.letour.fr
www.bicycling.com/tdf2000/

20 ИЮЛЯ 1969

В 22.56 в 380 тыс. км от Земли американский астронавт Нейл Армстронг (р. 1930) делает шаг на поверхность Луны и произносит знаменитую фразу: «Это маленький шаг для одного человека и гигантский скачок для всего человечества».

www.historyplace.com/unitedstates/apollo11/

21 ИЮЛЯ 1983

Самая низкая температура на Земле зарегистрирована на советской антарктической станции «Восток» – минус 89,2 градуса по шкале Цельсия.

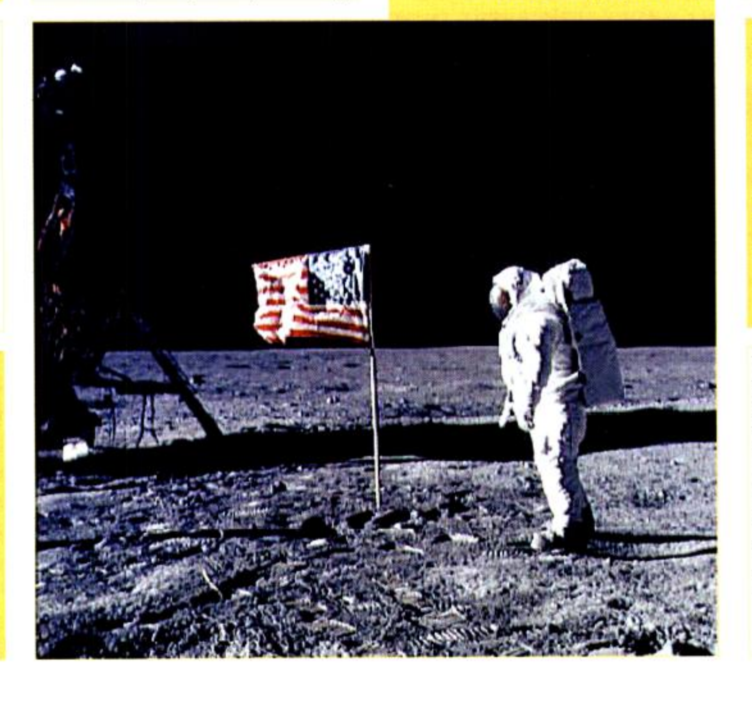
www.qsl.net/em1u/

25 ИЮЛЯ 1980

В Москве умер Владимир Семенович Высоцкий (1938–1980) – актер, поэт, писатель.

Кто кончил жизнь трагически –
тот истинный поэт,
А если в точный срок –
то в полной мере...

my.km.ru/vysotsky/rus/page/index.html



26 ИЮЛЯ 1908



В США создана организация под названием Ведомство генеральных инспекторов, чуть позже оно будет переименовано в Бюро расследований, а еще позже – в Федеральное бюро расследований (ФБР).

www.fbi.gov

30 ИЮЛЯ 1935

Британское издательство *Penguin* выпустило первую дешевую книжку в мягкой обложке карманного формата (paperback). С легкой руки главы издательства Алена Лейна (1902–1970) началось распространение недорогих книг во всем мире.

www.penguin.co.uk

31 ИЮЛЯ 1954

Итальянские альпинисты Акилле Компаньони и Лино Лацеделли покорили вторую вершину мира – гору Годвин-Остен, более известную как K2, достигнув высоты 8611 м.

www.jerberyd.com/climbing/stories/k2/

Что? Кто? Где? Когда? Как?

Сетевые справочники на все случаи жизни

Александр Птица

Как и во всенародно любимой телеигре «Что? Где? Когда?», в жизни нередко возникают ситуации, когда интуиции, сообразительности или способности к генерации идей просто недостаточно, а спасти может только элементарная осведомленность в той или иной области, то есть чистое и незамутненное знание ответов на самые каверзные вопросы. Всемирная Сеть просто кишит разнообразными справочниками и коллекциями цифр, фактов и других полезных (а иногда бесполезных, но просто интересных) сведений обо всем на свете.





В МИРЕ МУДРЫХ МЫСЛЕЙ

www.aphorism.ru

Сколько раз я обращался к этому серверу в поисках эпиграфов к своим статьям! Кстати, мудрые изречения о фактах, знаниях и информации, сопровождающие этот материал, взяты тоже оттуда. А выбрать есть из чего. Более 18 тысяч изречений почти 4 тысяч авторов разбиты на 905 тем и, естественно, снабжены системой поиска как по ключевым словам, так и по темам. Словом, как говаривал незабвенный производитель афоризмов Козьма Прутков, «зри в корень!». Правда, посетители, «отметившиеся» в гостевой книге, сетуют на то, что остались за бортом великолепные фразы, приписываемые замечательной актрисе Фаине Раневской.

ЛЮДИ И ФАКТЫ

www.peoples.ru
facts.peoples.ru
days.peoples.ru

Та же «творческая группа», которая стоит за созданием сервера афоризмов, приложила свои таланты и к серии сайтов, живущих на домене peoples.ru. Биографический словарик здесь соседствует с ресурсом вроде нашего Web-календаря и с подборкой занимательных историй из жизни знаменитых (и не очень) личностей.

ВАМ ЧАВО?

faqs.org.ru

Сокращение FAQ (Frequently Asked Questions) – одно из самых популярных в Internet. В русскоязычном сегменте Сети такие документы обычно называют ЧАВО (Часто Встречающиеся Вопросы и Ответы). Ясное дело, что разноплановые списки разбросаны по соответствующим Web-ресурсам. Но создателям этого сайта показалось, что, если множество FAQ-ов собрать в одном месте и снабдить коллекцию рубрикатором, пользователи от этого только выиграют. Для любителей статистики упомяну, что на *faqs.org.ru* обитает 1127 FAQ общим объемом более 50 MB. Тематический охват широк и разнообразен – от автомобилей и компьютеров до соблазнения особ противоположного пола и НЛО.

ПОСМОТРИМ В «ДАЛЬ»

vidahl.agava.ru

«Толковый словарь живого великорусского языка», составленный Владимиром Ивановичем Далем еще в XIX веке, и по сей день не имеет себе равных. Текст онлайновой версии основан на втором издании (1880–1882), однако «исходник» был подвергнут некоторой адаптации с тем, чтобы современный читатель не испытывал трудностей при работе с «классикой».

ПОДЛЕЖИТ СОКРАЩЕНИЮ

www.sokr.ru
www.acronymfinder.com

Думаю, вы обратили внимание на изрядное количество сокращений в предыдущем миниобзоре, и все они вам давно известны. Но ведь случается и так, что незнакомые аббревиатуры и акронимы просто портят настроение. Не беда! Вбивайте бессмысленные (на первый взгляд) буквы в формочку и получайте ответ, зачастую даже не один. Мне, к примеру, было интересно узнать, что NATO – это не только North Atlantic Treaty Organization (Организация Североатлантического договора),

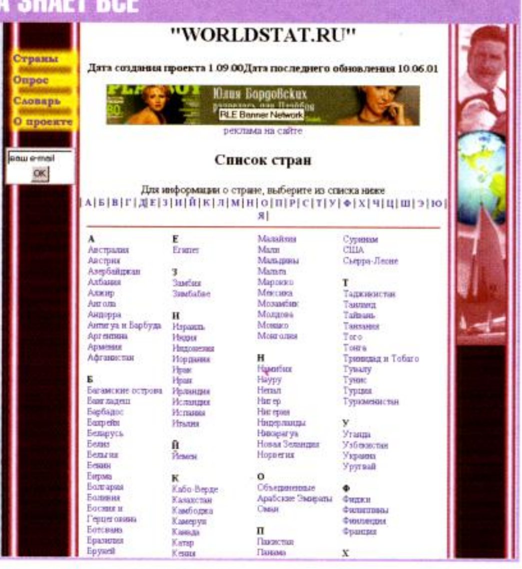
СТАТИСТИКА ЗНАЕТ ВСЕ

Знание бывает двух видов. Мы сами знаем предмет или же знаем, где найти о нем сведения.

Бенджамин Франклин

www.worldstat.ru

«Ненадежнее фактов разве что цифры». Эти слова Джорджа Каннинга, конечно, не более чем шутка. Зато факт, что из открытых, незасекреченных публикаций можно порой собрать такие статистические данные (то есть цифры), за которые аналитические отделы спецслужб отдали бы хорошие деньги. Так и создатели сайта «Страны мира. Статистический справочник» за информацией ходили недалеко, извлекая ее из материалов Всемирного банка, ООН, НАТО, ЕС, ЦРУ, различных межгосударственных организаций и т. п. Свои изыскания они продолжают, а значит, содержимое сайта регулярно пополняется.



УЧИТЬСЯ НИКОГДА НЕ ПОЗДНО

Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом.
Анатоль Франс

www.learn2.com

Вспомните, сколько раз вам приходилось учиться, а стало быть заряжаться новыми знаниями и приобретать новые для себя навыки. В конце концов, в нашей повседневной жизни как в быту, так и на работе сплошь и рядом возникают проблемы, решить которые можно только после очередного урока. А если поблизости нет учителя или другого знающего человека? Выход один – Сеть, а точнее, обширный сборник инструкций и уроков www.learn2.com. А знаете ли вы, какой «самоучитель» наиболее популярен среди его посетителей? Никогда не догадаетесь! Советы по завязыванию галстука.



но и Национальная ассоциация владельцев театров, а также Североафриканский театр военных действий.

А о потрясающих сокращениях, каковых достаточно на *sokr.ru*, вы уже наслышаны. Не могу пройти мимо таких перлов, как «Спам» (сборный пункт аварийных машин), УРКА (Удмуртская республиканская коллегия адвокатов) или ЛСД (лаборатория санитарной дезинфекции). Да и гадание на аббревиатурах, организованное на сайте, одарит вас несколькими минутами хорошего настроения. Судя по статистике, самым популярным запросом является одно знаменитое слово их трех букв. Подумайте какое? И как расшифровать сокращение?

ПРАВИЛА ХОРОШЕГО ТОНА ОТ А ДО Я

etiket.nm.ru

Бывает и так: парень и умница, и симпатяга, а достойно вести себя в приличном обществе не обучен. Избавиться от этого недостатка проще простого. Стоит только следовать нехитрым правилам этикета. Тогда уж точно сумеешь с честью выйти из любой непредвиденной ситуации на званом ужине или деловой встрече.

ВСЕ ПРАВИЛА

www.everyrule.com

Игры карточные, игры спортивные, игры настольные, игры азартные, игры телевизионные... И каждая из них ведется по своим собственным «персональным» правилам. Я, к примеру, давно и безуспешно пытался постичь хотя бы азы такого национального американского вида спорта, как бейсбол, однако внятное и доступное изложение его правил все не попадалось. Что-то вроде бы стало проясняться только после изучения целой подборки документов. Но самое большое потрясение я испытал, обнаружив 47 видов правил (а значит, разновидностей) игры в дартс.

КТО ВЫШЕ: ШВАРЦЕНЕГГЕР ИЛИ ДЕ ВИТО?

members.home.net/harbord/heights.html

След, оставленный человеком в истории, абсолютно не зависит от размера обуви или от его роста. Вы сможете убедиться в этом еще раз, просмотрев материалы этих страничек обычного персонального сайта Дэна – парня из канадского города Ванкувера. Он отыскал и свел воедино данные о росте как нынешних кумиров, так и знаменитостей прошлых веков, причем не забыл поставить ссылки на ресурсы, посвященные этим личностям. Проведенный мною анализ показал, что рост 1,75 м можно с уверенностью считать голливудским стандартом. Уж очень много актеров «выросли» до этой отметки. Судите сами – список внушительный. Что ни имя, то звезда: Том Круз, Джулия Робертс, Джек Николсон, Роберт де Ниро, Майкл Дуглас, Ричард Гир, Джордж Лукас, Сильвестр Сталлоне. А что же с нашими «близнецами» из заголовка? «Шварц» вытянулся до 1,88 м, а росточек «коротышки» Денни де Вито – всего 1,52 м.

ЗАГЛЯНЕМ В ЦИТАТНИК

www.sleepwalker.net/quotes
dqs.worldatwar.org

Нет, я отнюдь не предлагаю вам уподобляться хунвэйбинам в дни китайской культурной революции и щеголять с красной книжечкой изречений Великого Кормчего, а просто рекомендую прикоснуться к мудрости поколений, собранной в коллекциях упомянутых сайтов.

О СЛОВАХ И ТЕРМИНАХ С ТОЛКОМ

www.glossary.ru

Знаете ли вы, кто такой «андеррайтер» или как производится «хеджирование»? Количество специальных терминов растет со «сверхзвуковой» скоростью, и если представители различных сфер человеческой деятельности вознамерятся общаться друг с другом, пользуясь своей профессиональной лексикой, то, скорее всего, они друг друга не поймут. В случае возникновения острой необходимости разобраться в малоизвестной теме осведомленность о значении характерных для нее терминов будет подобна спасательному

ССЫЛКИ ПО ТЕМЕ

Информационно-энциклопедический проект «Рубрикон»
www.rubricon.ru
Все о боевых искусствах
zonabudo.ru
Справки о населении стран мира
www.prb.org
Еще одно виртуальное справочное бюро
thorplus.lib.purdue.edu/reference
Крупнейшая коллекция прохождений и чит-кодов к компьютерным и видеоиграм
www.gamefaqs.com
Дорогая миссис Web отвечает на дамские вопросы
www.dearmrsweb.com
Все обозреватели РуНета
www.guelman.ru/vse_obozrev
100 звезд шоу-бизнеса (кино, музыка, TV)
www.ew.com/ew/fab400/stars100/list.html
XX век на монетах мира
coins.ok.ru
Биографический справочник
www.biography.com

КИЕВГОРСПРАВКА

Как правило, наибольшего успеха добивается тот, кто располагает лучшей информацией.
Бенджамин Дизраэли

www.gorspravka.kiev.ua

Киоски «Киевгорсправки», особенно в советские годы, на меня почему-то наводили неизбывную тоску. Вот почему я с такой неохотой набирал вышеозначенный адрес. Но столичная служба справок – контора с многолетним стажем (работает с 1947 г.) – отгрохала себе на удивление неплохой сайт с современным и довольно приятным дизайном, наполненный, самое главное, действительно полезной информацией о городских объектах и важных событиях в его деловой, общественной и культурной жизни.



МИРОВЫЕ РЕКОРДЫ ПО ГИННЕССУ

Прежде всего нужны факты, а уж потом можно их перевирать.
Марк Твен

www.guinnessworldrecords.com

Я не буду рассказывать вам легенду о рождении самой знаменитой в мире книге рекордов. Вероятно, вы и сами знаете, почему в ее названии значится многоуважаемый производитель пива. Кстати, при розничной цене последнего издания «Книги рекордов Гиннесса», равной 26,95 доллара, Amazon.com продает ее «дешевле грибов» ($9,99). Но вернемся к сайту. Чем он может порадовать заглянувшего Web-серфера, кроме стандартных разделов, наполненных поразительными, забавными и невообразимыми цифрами и фактами? Ежедневно в верхней части входной странички «проявляются» три топ-материала дня, а чуть ниже работает «случайный генератор рекордов», который при каждой новой загрузке показывает четыре «окна» с описаниями все новых и новых «высших достижений», прилинкованными к соответствующим страницам сайта.



кругу. Не забывайте об этом и пользуйтесь сайтом, где представлено около 1600 глоссариев, то есть тематических толковых словарей.

КТО ПРАВИТ МИРОМ?

www.odci.gov/cia/publications/chiefs

ЦРУ знает все и обо всех, в том числе и о персонах, правящих бал, а точнее, находящихся на руководящих государственных должностях во всех странах мира. Но, скажем прямо, уважаемые разведчики из Лэнгли не всегда вовремя обновляют информацию. В момент подготовки этого материала сведения о высших должностных лицах Украины, включая Президента, Председателя Верховной Рады и всех членов Кабинета Министров, на этом сайте были датированы мартом 2001 г., а стало быть, по данным ЦРУ, нашим премьером еще является Виктор Ющенко. Надеюсь, что к выходу номера из печати ЦРУ-шники подсуетятся, а изменения на сайте не заставят себя ждать.

О РУССКИХ ИМЕНАХ И ФАМИЛИЯХ

rusfam.newmail.ru
www.names.spb.ru

На самом деле большинство имен, традиционно считающихся русскими, имеют какое угодно, только не славянское происхождение. Уж на что, казалось бы, родные Иван да Марья на поверку оказываются древнееврейскими. Многие считают, что имя, данное человеку при рождении, во многом оказывает влияние на его характер. Кроме всего прочего, наблюдаются взаимное притяжение и отталкивание некоторых мужских и женских имен. Можете, конечно, воспринимать подобные утверждения как полнейшую белиберду, но познакомиться с ними, хотя бы для повышения уровня эрудиции, стоит.

ШЕДЕВРЫ АРХИТЕКТУРЫ

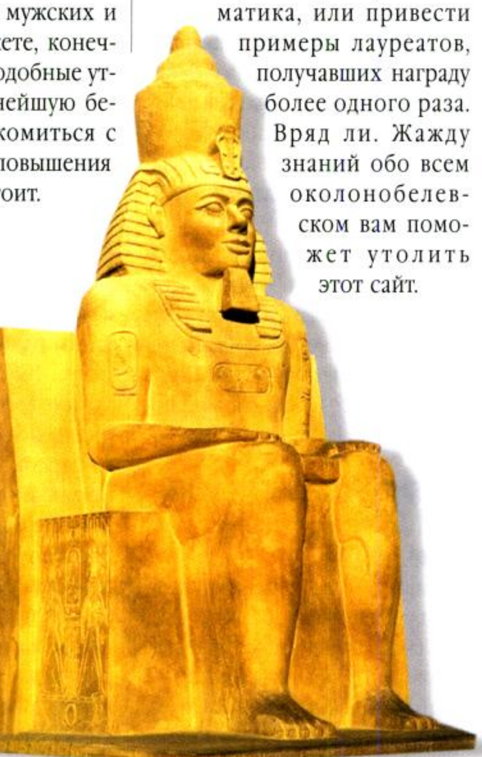
www.greatbuildings.com

Из россыпи линков, заготовленных для опубликованного в прошлом номере обзора сайтов в помощь путешественнику, я извлек этот ресурс. Уж больно он эстетичен, красив и интересен по содержанию. Фактически это портал, открывающий путь к информации о памятниках архитектуры многих веков и народов, – качественные фотографии, исторические сведения, комментарии специалистов и даже трехмерные модели, доступные для загрузки.

ВСЕ О НОБЕЛЕВСКИХ ПРЕМИЯХ

nobelprizes.com

О факте существования престижнейших международных премий имени изобретателя динамита Альфреда Нобеля наслышаны все. Но сможете ли вы правильно ответить на вопрос, почему в перечне «нобелевских» номинаций отсутствует математика, или привести примеры лауреатов, получавших награду более одного раза. Вряд ли. Жажду знаний обо всем околонобелевском вам поможет утолить этот сайт.



TOP 20 сайтов UAnet, по данным Bigmir *(www.bigmir.net)*

		Название	URL	Хиты за 30 дней
	1	Bigmir.net - Портал	www.bigmir.net	2790545
+1	2	Корреспондент.net - Украинская сеть новостей	www.korrespondent.net	960396
−1	3	Українська ПРАВДА - Інтернет-видання	www.pravda.com.ua	897418
+1	4	AJob - Украинский сервер трудоустройства	job.avanport.com	791761
−1	5	Атас - Сервер развлечений	atas.avanport.com	789496
	6	GALA знакомства - Популярный сайт знакомств	www.galalove.com	700066
+2	7	UKRJOB.NET	www.ukrjob.net	604873
−1	8	УкроАська - Украинский клуб пользователей ICQ	icq.avanport.com	581513
+1	9	ITC Online - Все об IT-технологиях в Украине	itc-ua.com	557184
−2	10	Украинский файловый архив	ufa.com.ua	512107
+1	11	Чат Bizarre	bizarre.kiev.ua	484773
−1	12	Хохма - Развлекательный сервер	www.hohma.com.ua	479719
new!	13	Сайт украинских вакансий. БИЗНЕС (с)	www.vakansii.com.ua	421891
−1	14	GoMail.com.ua - Бесплатный e-mail	www.gomail.com.ua	405916
−1	15	ДИНАМО КИЕВ от Шурика	www.dynamo.kiev.ua	401332
+4	16	РАБОТА.com.ua - Украинский сервер трудоустройства	rabota.com.ua	384842
−2	17	Укр.нет - ISP	www.ukr.net	381511
new!	18	Поисковая система «МЕТА»	meta-ukraine.com	375384
new!	19	БЛИН комом! - развлекательный поратал	www.blin.com.ua	322148
−16	20	АТАС – все развлечения в одном стакане!!!	atas.avanport.com	299012

TOP 20 сайтов UAnet, по данным TopPING *(www.topping.com.ua)*

		Название	URL	Хиты за 30 дней
new!	1	Поисковая система «МЕТА»	meta-ukraine.com	498835
−1	2	Українська ПРАВДА - Інтернет-видання	www.pravda.com.ua	299576
+2	3	Чат Bizarre	bizarre.kiev.ua	284929
	4	Украинский портал	uaportal.com	278507
+1	5	Укр.нет - ISP	www.ukr.net	250660
−3	6	AJob - Украинский сервер трудоустройства	job.avanport.com	233351
+4	7	GALA знакомства - Популярный сайт знакомств	www.galalove.com	202140
+4	8	Украинский файловый архив	ufa.com.ua	192837
−2	9	Лига - Информационный бизнес-портал	www.liga.kiev.ua	189097
−1	10	Гала чат	www.galachat.com	188567
+6	11	РАБОТА.com.ua - Украинский сервер трудоустройства	rabota.com.ua	182801
+4	12	Динамо Киев от Шурика	www.dynamo.kiev.ua	169153
−5	13	УкроАська - Украинский клуб пользователей ICQ	icq.avanport.com	164641
−4	14	ITC Online - Все об IT-технологиях в Украине	itc-ua.com	158289
	15	Хохма - Развлекательный сервер	www.hohma.com.ua	158094
−14	16	Атас - Сервер развлечений	atas.avanport.com	156184
new!	17	Бесплатная почта на Ukr.net	freemail.ukr.net	154363
	18	TopPING - Портал, Рейтинг	www.topping.com.ua	115523
new!	19	Бесплатная почта UKRPOST 2	www.ukrpost.net	115106
−6	20	ASearch - Украинская поисковая система	search.avanport.com	108182

ХРОНОС – ЗНАЧИТ «ВРЕМЯ»

www.pereplet.ru/ ХРОНОС/

Сайт «Хронос» представляет собой не просто собрание хронологических таблиц, отражающих события мировой истории на протяжении огромного временного интервала (от X в. до н. э. до наших дней). Благодаря хорошо продуманной структуре, большому количеству ссылок, ведущих к дополнительным материалам (биографиям упомянутых исторических личностей, документам о конкретных исторических событиях и т. п.), и наличию режима «синхро» (когда в разных фреймах открываются страницы, имеющие, например, отношение к одной и той же исторической эпохе в разных странах) он превращается в удобный в пользовании справочный ресурс. Странички не перегружены графикой, поэтому, несмотря на их внушительный объем, загрузка происходит достаточно быстро.

СПРАВОЧНОЕ БЮРО

www.refdesk.com

Бросив беглый взгляд на стартовую страничку «Самого лучшего в сети справочного источника» (а именно так без ложной скромности величает себя этот ресурс), я воскликнул подобно Савве из «Покровских ворот»: «Это полный аллес капут». Определение «глаза разбегаются» здесь не проходит, ибо даже оно не отражает всех масштабов увиденного. Казалось бы, обычный специализированный портал (со справочным уклоном), но настолько грамотно и удобно спланированный, что работа с ним превращается в сплошное удовольствие. Тематический охват просто безграничен – словом, настоящее сокровище для эрудитов и тех, кто стремится стать таковыми.

БЕЗОПАСНОСТЬ БЕЗ ТЕЛОХРАНИТЕЛЯ

www.warning.dp.ua

«Опасность преследует нас на каждом шагу». Такой лозунг сразу бросается в глаза посетителям этого сайта на его заглавной странице. В этом утверждении есть доля правды – время у нас нынче такое неспокойное. Есть смысл принять на вооружение старую украинскую поговорку «Якби знав, де впаду, то й соломки б підстелив» и изучить помещенные здесь многочисленные советы о том, как действовать в разнообразных экстремальных ситуациях. Тем более, что касаются они вопросов как личной (в том числе сексуальной и дорожной), так и корпоративной (финансовой, информационной) безопасности. Остается только посетовать, что столь полезный ресурс уже давненько не обновлялся. ■

ТОПЫ КАК ИСТОЧНИК ИНФОРМАЦИИ

Факт всегда голый, даже если он одет по последней моде.

Станислав Ежи Лец

www.topfive.com
www.topten.org
lightning.prohosting.com/ ˜top-ten

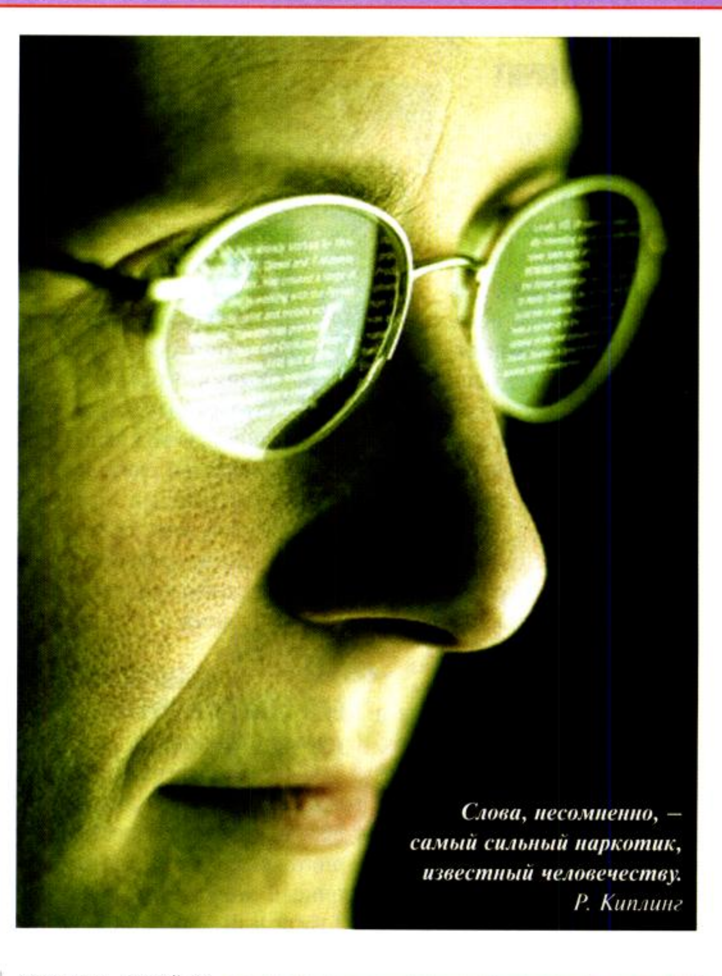
Страсть к ранжированию и рейтингованию всего и вся в некоторых странах (а в Internet так уж точно) превратилась в любимую народную забаву. Одни топ-пятерки, десятки, сотни могут вызвать разве что улыбку (например, топ самых смешных переводов английских названий кинофильмов на китайский язык), другие же представляют собой, по сути, мини-справочники, в кратком и сжатом виде отражающие положение дел в той или иной области (топ-десятка самых «интернетизированных» стран).



Читайте на экранах

Лилия Виноградова

Спору нет, читать газету удобнее, лежа на диване, чем сидя у экрана компьютера; держать в руках глянцевый, пахнущий типографской краской журнал неизмеримо приятнее, чем совершать судорожные движения мышкой. Именно поэтому большинство людей направляются за свежим номером газеты в ближайший киоск, а не в Internet. Но как в таком случае быть со вчерашними выпусками или того хуже – завтрашними? Может ли мечтать о них читатель, испытывающий сильный информационный голод?



Слова, несомненно, – самый сильный наркотик, известный человечеству.
Р. Киплинг

В современном обществе позволить себе читать завтрашние газеты может каждый, кому не жалко расставаться с 20 долларами ежемесячно. Для таких людей создан проект **«Российская периодика Online»** (*www.russian-story.com*). Около 40 российских газет доступны для подписчиков проекта еще до того, как выйдет в свет печатная версия этих изданий. Удобно и то, что газеты могут быть получены в электронном виде, но в точном соответствии с печатным вариантом – со всеми полноцветными иллюстрациями. Кроме того, имеется возможность поиска в архивах сервера.



Рядовые читатели, привыкшие к сегодняшним газетам, тоже могут извлечь выгоду из онлайновых изданий. Например, для «расширения границ своего сознания». Ведь если человек изо дня в день читает лишь «стандартный» набор печатной продукции, то его восприятие «замыливается» и погружается в пучину стереотипов. А поскольку выбор в соседнем киоске узок и постоянен, то разорвать этот порочный круг может только выход в Internet. Поэтому за свежими (и не очень) газетами и журналами рекомендую отправиться на сайты российского и украинского сегментов Internet.

Для разминки начнем с прогулки по бульварным изданиям. Скажем, с **«Комсомольской правды»** (*www.kp.ru*). Газета не поменяла идеологизированного названия, но, пожалуй, изменила своему стилю, и за истекший постсоветский период успела изрядно пожелтеть. Тем не менее свой читатель у «Комсомолки» имеется. «Бульварная тематика» интересует большинство людей, о чем свидетельствуют не только посещаемость сайта, но и колоссальные тиражи газеты. Однако самая скандальная слава сопровождает **«Московский комсомолец»** (*www.mk.ru*) – лидер продаж, по свидетельству распространителей печатной продукции. В этом же жанре работает и издательский дом **«АиФ»** (*www.aif.ru*), выпускающий целую серию еженедельников, охватывающих широкий диапазон читательских интересов – здоровье, семья, любовь, туризм, искусство. Среди отечественной продукции эта ниша лишь отчасти занята газетой **«Факты»** (*www.facts.kiev.ua*). С сайта данного издания можно скачать свежий выпуск газеты в «натуральном» виде со всеми иллюстрациями. Правда, файл в формате pdf несколько тяжеловат, и вполне возможно, что покупка печатного оригинала обойдется вам дешевле, чем добытый из Сети электронный вариант.

Говорят, что сайт журнала «Птюч» пал от рук своих же поклонников – среди прочих молодежных развлечений «Птюч» активно пропагандировал хакерство.

Быстро и умело подавать жареные факты – весьма прибыльное дело, но вдумчивые читатели прислушиваются к тем изданиям, которые способны проанализировать эти самые факты и сделать на их основании выводы и прогнозы. Мне, к примеру, нравятся **«Московские новости»** (*www.mn.ru*). Затрагиваемые журналистами газеты темы носят общий характер для всего постсоветского пространства.

ЕСТЬ ЛИ СВОБОДА СЛОВА В INTERNET?

Internet меняет информационную среду, делая ее более открытой для выражения общественного мнения. Однако он не приносит свободу слова «автоматически». Несмотря на то что в Сети вести информационный проект проще и дешевле, чем в традиционном варианте, трудности все же имеются. Если в обществе отсутствует свобода слова, то возможность открыто высказать в Internet свою точку зрения тоже нужно отстаивать – на сетевых журналистов может оказываться столь же сильное давление, как и на их собратьев по перу. Справедливости ради нужно отметить, что свобода – обоюдоострое оружие, поэтому ее не всегда применяют во благо. Известны и негативные примеры использования информационных технологий, например в так называемой войне компроматов. В российских информационных войнах для «выброса» в общество очередной порции компрометирующей информации применялись серверы бесплатного хостинга, на которые анонимно выкладывались нужные материалы, а затем все заинтересованные стороны оповещались об этом по электронной почте.

Разброс мнений в Internet действительно очень велик. Существуют сайты, информация на которых подается под определенным углом зрения. К ним можно причислить российский ресурс **«FreeLance bureau»** (*www.flb.ru*) и печально известную **«Украинскую правду»** (*www.pravda.com. ua*). И хотя хочется верить в неза-ангажированность подобных проектов, этому сильно мешает тенденциозность публикаций. Интересная деталь – на обоих сайтах на главной странице присутствует ненавязчиво очерченный силуэт «рыцаря без страха и упрека». И если первая часть метафоры очевидна, то вторая может подвергаться серьезным сомнениям. Ведь проекты, позиционирующие себя как исследовательские и аналитические, должны этот самый анализ выдавать на-гора, хотя бы время от времени. Но с анализами дела, к сожалению, обстоят плохо – видимо, это подтверждает общее нездоровье политической журналистики.

Еще одно проявление свободы слова в Internet заключается в том, что пользователи Сети могут принимать участие в формировании общественного мнения. Практически любой человек может высказать свою точку зрения по социально значимым проблемам, и она будет услышана. Большинство СМИ ведут обсуждение материалов в форумах, причем наиболее интересные из мнений читателей публикуются в печатных выпусках. Кроме того, анкетирования и опросы, осуществляемые на сайтах газет и журналов, позволяют оперативно выяснять настроения в обществе. Актуальность материалов издания тоже оценивается почти в «автоматическом» режиме – по количеству посещений страницы. «Московские новости», например, регулярно сообщают список трех публикаций–лидеров каждого выпуска. При отсутствии Internet о такой обратной связи с читателями можно только мечтать.

«Мы рады вашей почте, поэтому нисколько не сомневайтесь – писать или не писать. Шлите просто ваши впечатления от журнала – нам интересно знать все», – пишет редакция журнала «Огонек», и я думаю, что она выражает мнение всех редакций.

А уж колонка, которую ведет Виктор Шендерович, ни в какой рекламе точно не нуждается. Кроме того, издательство сотрудничает с украинскими коллегами, выпускающими газету **«Столичные новости»** (*www.cn.com.ua*), на страницах которой публикуются статьи журналистов из обеих столиц.

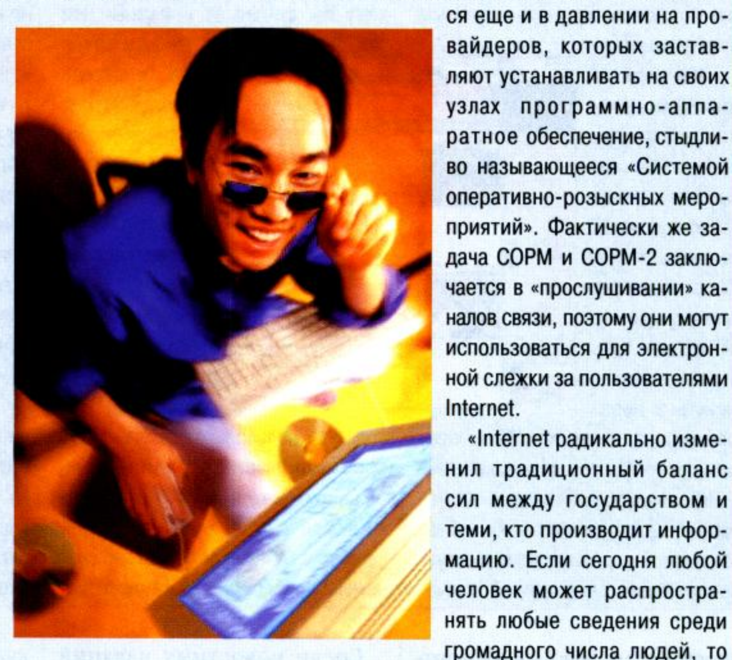
Попробуйте зайти на сайты ежедневных украинских газет **«День»** (*day.kiev.ua*) и **«Сегодня»** (*today.viaduk.net*). Хотя большой фантазии при разработке электронных версий этих изданий проявлено не было, на стандартный джентльменский набор (свежий номер + архивы) вы можете уверенно рассчитывать. Да и в небогатом украинском сегменте Сети один факт ежедневной обновляемости проекта уже приравнивается к подвигу.

Тот, кто хочет почувствовать «биение жизни» в провинции, должен посетить сайты региональных изданий, адреса которых можно найти в списке **«Пресса Украины в Internet»** (*ipc.kiev.ua/ukr/links/webpress.asp*).

Среди новостных изданий отдельно хочется выделить те, которые выходят только в электронном виде (так называемые электронные газеты). Безусловно, они менее доступны для украинских читателей, поскольку число «неподключенных» к Сети в нашей стране значительно превышает число пользователей Internet. Однако наиболее интересные материалы, публикуемые электронными газетами, могут перепечатываться в обычных изданиях, что и позволяет донести до читателей традиционной ориентации кусочек «непечатного» Internet. Новостные сайты занимают достойное место среди всех прочих ресурсов украинского сегмента Сети – они удобны в использовании, профессионально оформлены, ежедневно обновляются. Поэтому получать свежие новости удобнее всего именно на них. К тому же многие из таких ресурсов предлагают рассылки анонсов по электронной почте. Подробнее об электронных газетах можно прочитать в других публикациях «Домашнего ПК» (№ 4, 2001).

ГОСУДАРСТВО И INTERNET

Желание «порулить» Internet возникает в странах со слабой демократией, в которых деятельность электронных средств массовой информации сильно «зарегулирована» законами. Правозащитная организация «Репортеры без границ» на страницах своего сайта публикует список стран – «врагов Internet». В этих странах жестко контролируют все, что происходит в национальных сегментах Сети, подвергаются цензуре Web-сайты, осуществляется преследование тех, кто нарушает «правила пользования Internet», установленные государством. К «врагам Internet» отнесены Китай, КНДР, Куба, Иран, Ирак, Сирия, Ливия, Саудовская Аравия, Сьерра-Леоне, Судан, Тунис, Вьетнам.



Китай не случайно является лидером в этом черном списке. Словосочетание «китайский Internet» стало нарицательным, когда хотят сказать о жестком государственном контроле за национальным сегментом Сети. В Китае существуют списки сайтов (преимущественно с политическим и антикоммунистическим содержанием), которые пользователям посещать категорически запрещено. За этим следят как провайдеры, так и государственные службы. Нарушение запрета влечет за собой уголовную ответственность. Все эти жесткие меры поразительным образом сочетаются с широкой поддержкой при создании государственных научных и образовательных сетей. Китай готовится к очередному «большому прыжку» – теперь уже в области информационных технологий.

Досадно, что список врагов Internet пополняется за счет бывших республик СССР. В Украине, например, готовится решение о регистрации СМИ, работающих в Internet, хотя в западных странах подобная процедура не предусмотрена ни для электронных, ни для печатных изданий. Ранее по этому пути пошли Россия и Беларусь. В России желание контролировать Internet со стороны государства выражается еще и в давлении на провайдеров, которых заставляют устанавливать на своих узлах программно-аппаратное обеспечение, стыдливо называющееся «Системой оперативно-розыскных мероприятий». Фактически же задача СОРМ и СОРМ-2 заключается в «прослушивании» каналов связи, поэтому они могут использоваться для электронной слежки за пользователями Internet.

«Internet радикально изменил традиционный баланс сил между государством и теми, кто производит информацию. Если сегодня любой человек может распространять любые сведения среди громадного числа людей, то в чем же заключается роль журналистов? Если электронное письмо разослано тысячам людей, то следует считать его частной корреспонденцией или прессой? Должны ли законы применяться к виртуальным публикациям, которые по своей природе являются глобальными и не учитывают границ государств? Государства, озадаченные этими сложными проблемами, защищаются. Они хотят иметь Internet, но мечтают взять Сеть под свой контроль.

Журнал «**Советник**» (*www.sovetnik.ru*) может заинтересовать тех, кто хочет узнать больше о таинственной области PR-технологий (public relations – связи с общественностью), достаточно грубо и успешно внедряемых на постсоветском пространстве. Пик активности всех возможных PR-кампаний приходится на выборы. В это судьбоносное время работать с общественностью хотят очень многие, и у некоторых это получается особенно хорошо. Противостоять слишком откровенным приемам PR-технологий поможет изучение материалов «Советника». Хотя прежде всего журнал будет интересен профессионалам, которых, наверняка, не остановит даже то, что за доступ к особо секретным разделам сервера придется заплатить.

Еженедельник «**Огонек**» (*www.ropnet.ru/ogonyok*) пережил бурную историю. В прежние времена он был известен как достаточно официозное издание, чуть ли не единственным достоинством которого были фотографии и репродукции картин высокого полиграфического качества. Нужно отдать должное редакции – она и сегодня сотрудничает с отличными фотографами и публикует отменные снимки. За последние пятнадцать лет журнал сильно изменился, материалы приобрели острую публицистическую направленность. Наряду с метаморфозами в содержании произошли изменения и в облике журнала, наиболее тяжелым из которых было удаление ордена Ленина с обложки. Все эти перипетии биографии «Огонька» можно прочитать в разделе «**История**» (*www.ropnet.ru/ogonyok/win/history.html*). Для желающих имеется доступ к знаменитой «**Библиотеке Огонька**» (*www.ropnet.ru/ogonyok/win/library.html*). Сетевая версия журнала задумана как некоммерческий проект, поэтому читателю приятно будет узнать, что на сайте он не найдет ни рекламы, ни баннеров. Только море приятного и увлекательного чтения (архив номеров ведется с 1996 года, *www.ropnet.ru/ogonyok/win/archive.html*). Редакция пыталась максимально приблизить стиль оформления электронной версии к «оригиналу», но в то же время не «утяжелить» страницы графикой. Номера журнала выкладываются на сервер синхронно с выходом в свет печатного варианта издания.



Из научно-популярных изданий былую силу сохранил лишь журнал «**Знание–сила**» (*www.znanie-sila.ru*), наглядно демонстрируя верность своего названия и высказывания капитана Врунгеля – «Как вы яхту назовете, так она и поплывет». Следов любимых некогда журналов «Юный техник» и «Техника – молодежи» обнаружить в Сети не удалось. Что уж говорить о «Юном натуралисте». Жаль, ведь многим он очень нравился. В условиях урбанизированной действительности и неблагоприятной экологической обстановки было очень приятно изучать родную природу по материалам печатных изданий.

Газета «**Заграница**» (*www.zagran.kiev.ua*) поможет тем, кто собирается эмигрировать или совершить туристическую поездку за пределы нашей Родины. Даже если подобные мероприятия не входят в ваши планы, возможно, среди материалов сайта найдется интересная для вас информация о жизни за рубежом.

Сегодня на смену дерзаниям в различных областях науки пришли дерзания в сферах, более приближенных к жизни современной молодежи. Как писал Виктор Пелевин, «в области радикальной молодежной культуры ничто не продается так хо-



рошо, как грамотно расфасованный и политически корректный бунт против мира, где царит политкорректность и все расфасовано для продажи». К примеру, журнал «**Птюч**» пытается донести до читателей квинтэссенцию молодежной субкультуры в слегка приукрашенном и подлакированном виде. К сожалению, следы «Птюча» затерялись во Всемирной Паутине. Вроде был «Птюч» – и нет его. Говорят, что сайт журнала пал от рук своих же поклонников – среди прочих молодежных развлечений «Птюч» активно пропагандировал хакерство. Получилось, как в поговорке: за что боролись, на то и напоролись. Других изданий, посвященных молодежной тематике, в Сети не нашлось. Так что направлять и анализировать активность молодежи в русскоязычном Internet пока некому.

Теперь перейдем к сфере прекрасного. Истинно прекрасного должно быть мало, чтобы постоянно держать читателя в полуголодном состоянии и беречь от пресыщения продуктами высокого искусства. Итак, в сфере прекрасного мы имеем такой расклад сил. Литературная общественность группируется и высказывается на страницах «**Литературной газеты**» (*www.lgz.ru*). Публикуемые статьи поднимают не только вопросы литературы, но и искусства, культуры, политики. Юмористический «Клуб 12 стульев» теперь еженедельно шутит не только на 16-й полосе газеты, но и на *n*-й странице сайта.

Новостные сайты занимают достойное место среди всех прочих ресурсов украинского сегмента Сети – они удобны в использовании, профессионально оформлены, ежедневно обновляются.

Почитателям кинематографа можно порекомендовать журнал «**Искусство кино**» (*www.kino-art.ru*). В нем публикуются рецензии, которые без преувеличения можно назвать одними из самых интересных в Сети. Привлекают стремление критиков к глубокому анализу произведений, взвешенность аргументов, спокойный тон без налета скандальности и конъюнктуры. На сайте имеется и много других интересных разделов, повествующих о персоналиях мира кино (продюсерах, режиссерах, операторах, актерах), кинофестивалях, публикуются мемуары и сценарии.

УКРАИНСКАЯ ПРЕССА В INTERNET

Сайт «**Пресса Украины**»
www.press.org.ua
Масс-медиа Харькова
www.bazar.vostok.net
Газета «**Кiевскiй Телеграфъ**»
www.k-telegraph.kiev.ua
Газета «**Бизнес**»
www.business.kiev.ua
Газета «**Слово**»
slovo.odessa.ua
Еженедельник
«**Зеркало недели**»
www.zerkalo-nedeli.com
Автомобильный
журнал «**Сигнал**»
autoweb.com.ua/signal

Выбор, как видите, есть. Поэтому выходите в Сеть, читайте прессу и не забывайте подсчитывать суммарный экономический эффект, который может получить ваш семейный бюджет от замены традиционных печатных изданий на их электронные версии. Наиболее экономным советую чаще читать в Сети толстые глянцевые журналы. ■

ДИСК НОМЕРА

Вступаем в английский клуб

Джуди Рэйвен

Изучение иностранных языков, особенно английского, – занятие нужное и полезное. Вот почему время от времени мы обращаемся к этой теме. Сегодня я предлагаю применить полученные ранее знания на практике и почитать художественную литературу. Где обычно люди берут книги? Конечно, в библиотеке. Вот мы и отправимся в библиотеку (правда, электронную), которая называется English Reading Club и состоит из 12 книг известных авторов (по четыре для каждого из трех уровней владения языком – Beginner, Elementary, Intermediate).

Когда смотришь на текст, порой так хочется, чтобы кто-нибудь почитал книжку вслух, с выражением, повторяя некоторые предложения по пять раз, показывая интересные картинки и объясняя новые слова. Ну и прекрасно, перепоручим все эти функции умной программе.

В нашей электронной библиотеке книжки а) читают, б) слушают, в) совмещают эти два вида лингвистической деятельности. Все предложения снабжены специальными указателями, что обеспечивает возможность многократного их повторения независимо от всего остального текста. Кроме того, на каждые несколько фраз приходится забавная иллюстрация, что намного облегчает понимание и подсказывает значения неизвестных слов.

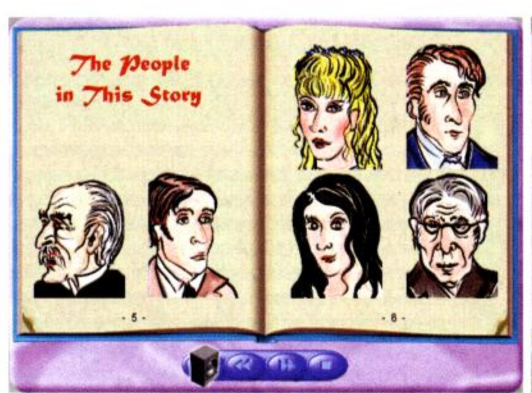
Кстати, о новых словах. 100%-ная совместимость с электронным толковым словарем Collins COBUILD Student's Dictionary (о котором мы уже писали в «Домашнем ПК», № 5, 2000) позволяет находить смысл слов как в общем плане, так и с учетом контекста. Согласитесь, что сидеть по полчаса, выбирая подходящее значение слова, задание не из приятных. А для быстрейшего запоминания можно воспользоваться специально разработанной для словаря методикой RE-WISE. Она составит для вас индивидуальную схему работы с лексикой, что позволит запомнить большой объем слов с минимальным количеством повторений. Словарь можно купить либо отдельно, либо в комплекте с любым из уровней English Reading Club.

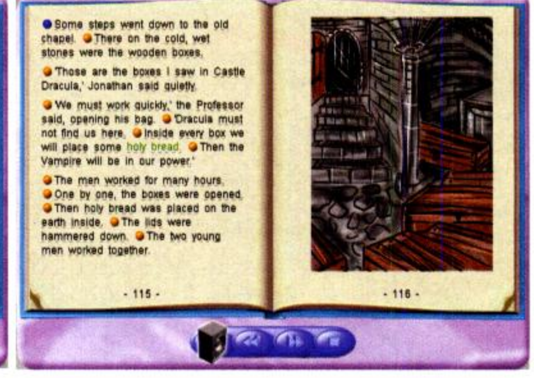
Обычно книжки состоят из отдельных глав. Их электронные аналоги не являются исключением. После каждой главы предлагаются упражнения (все-таки полученные знания и навыки нужно закреплять), построенные так, что их выполнение абсолютно не похоже на скучную тренировку, они ближе к увлекательным языковым играм (выбор картинки в соответствии с фразой, набор под диктовку и т. п.; всего около 20 видов).

Почти в каждом упражнении можно потренировать собственное произношение. Для этого вам понадобится микрофон, подключенный к компьютеру, и желание поговорить, подражая дикторам. А у них есть чему поучиться. Их приятные голоса и отличная дикция (как же иначе может быть у настоящих профессионалов, а к тому же носителей языка) вызывают желание произносить слова именно так, как они.

Поскольку книги из электронной библиотеки в первую очередь являются литературными произведениями (пусть даже адаптированными), а не учебниками, в нашем «английском клубе» вас не будут перегружать грамматикой, предлагая только то, что следует знать, но никак не удается запомнить, например порядок следования различных типов прилагательных или наречий в предложении.

Захватывающие сюжеты и интересные упражнения просто не дают оторваться от чтения. Да это и не удивительно, ибо среди текстов того комплекта, который попал к нам на «тестирование», есть такие жемчужины англоязычной литературы, как «Дракула» Брэма Стокера или рассказы о Шерлоке Холмсе. ■





ENGLISH READING CLUB
Разработчик Electronic Publishing Assosiation
Издатель-локализатор в СНГ «Новый диск»
Web-сайт www.nd.ru/products/exclusive/reading.shtml



☺ Дикторы – носители языка
☺ Нескучные упражнения
☺ Сбалансированность грамматического материала
☹ Маловато книжек
☹ Система RE-WISE работает только со словарем

Нарисуй саму себя

CHANGES™

Елена Расина

Каждая женщина, независимо от возраста, хотела бы стать «самой обаятельной и привлекательной». Возможно, вам нужно скрыть какие-то недостатки внешности или же, наоборот, подчеркнуть достоинства. Разумеется, при этом не помешает совет профессионального стилиста. Однако, если на посещение салона красоты не хватает времени или средств, можно оценить эффект от задуманных нововведений «в первом приближении», воспользовавшись одной из программ-имиджмейкеров.

Диск «Салон красоты CHANGES» содержит систему моделирования образа – программу, позволяющую «примерить» прически и цвета волос, различные формы макияжа для глаз и губ, выбрать тон кожи и косметики, наиболее соответствующий вашей естественной цветовой гамме. Подобных дисков за последние годы появилось немало, так что даже успел сформироваться некий «общепринятый» перечень типовых возможностей виртуального имиджмейкера. В первую очередь, в такой программе имеются набор заготовок портретов, на которых начинающий визажист оттачивает свое мастерство, а также функция импорта собственной фотографии – непосредственно для работы над своим будущим имиджем. Далее следует библиотека элементов макияжа: контуров губ, глаз и бровей, готовых областей, покрытых тенями для век, румянами или пудрой, причесок и т. д. Все это легко накладывается на портрет одним щелчком мыши. Ну и, конечно, для самых опытных пользователей – возможность свободного рисования и редактирования шаблонов с помощью виртуальных кистей, управляемых мышью. Добавим к этому еще несколько сервисных функций, например организацию архива образов, отмену и повтор действий, вывод полученных рисунков на печать, – и рецепт приготовления программы-визажиста готов.

«Салон красоты CHANGES» в точности соответствует нашему описанию и за его рамки, за редкими исключениями, не выходит. Это «чистая» система моделирования образа, лишенная энциклопедических и справочных разделов, которыми изобилуют многие новейшие представители данного класса. Она содержит лишь несколько видеолекций, объясняющих, как правильно наносить макияж. Благодаря этим урокам вы узнаете некоторые, возможно неизвестные вам до сих пор, приемы: как лучше подрисовать брови, как визуально увеличить или округлить глаза, как выбрать способ наложения румян, подходящий для вашего типа лица, и т. д.



Тем, кто только осваивает программу, советую заглянуть в «Галерею образов», выбрать одну из представленных там моделей и попытаться сделать из нее красавицу. Потрудиться придется изрядно – врожденной красотой эти девушки не отличаются. Возможно, в этом кроется замысел разработчиков, согласно которому на первых порах нужно привыкнуть не только к интерфейсу, но и к мысли, что любого гадкого утенка при определенном желании можно превратить в прекрасного лебедя. Однако и выработка технических навыков, как оказалось, тоже немаловажна. «Ручной» способ нанесения макияжа поначалу довольно сложен – придется основательно усовершенствовать свое умение владеть мышью.

Программа располагает так называемым «Списком покупок», в который автоматически заносятся все косметические средства, использованные вами при создании образа. С этим списком можно сразу же посетить Internet-магазин по адресу *www.newlook.ru* и заказать все, что нужно для создания нового образа. Если вы не рискуете делать покупки через Internet, воспользуйтесь этим же списком во время визита в ближайший магазин косметики.

Самая серьезная претензия к «Салону красоты» – это выбор причесок. Большинство из них, к сожалению, излишне экстравагантны и предназначены либо для молодежных вечеринок, либо для сцены. Подобрать каждодневную прическу очень трудно, точнее сказать, почти невозможно.

«Салон красоты CHANGES» весьма близок к представленным в прошлом году программам «Секреты красоты» и «Визаж» (см. «Домашний ПК», № 5, 6, 2000, *www.itc-ua.com*), но уступает первой по информативности, а второй – по богатству возможностей. В «Салоне красоты» мы не найдем ни обширной женской энциклопедии, как в «Секретах...», ни функций подбора аксессуаров, цветных контактных линз, очков и пирсинга, реализованных в «Визаже». Кстати, возможность моделирования мужского образа, которая доступна пользователям «Визажа», здесь тоже отсутствует. Так что владельцам указанных программ нет смысла переходить на «Салон красоты». Что касается тех, кто впервые выбирает программу-имиджмейкер, то им можно попробовать «Салон...» – здесь есть все, что понадобится поначалу, а отсутствие дополнительных функций в какой-то степени даже упрощает работу. ■

«САЛОН КРАСОТЫ CHANGES»
Разработчик FormZone
Издатель «Новый диск»
Web-сайт www.nd.ru/products/exclusive/changes.shtml



- ☺ Простой интерфейс
- ☺ Неплохой выбор элементов макияжа
- ☺ Автоматическое составление списка покупок
- ☹ Недостаточный объем справочной информации
- ☹ Отсутствие возможности моделирования мужского образа

Game Boy Advance

Александр Птица

Чуть больше года назад в майском номере «Домашнего ПК» мы с вами отправлялись в отпуск, прихватив с собой популярнейшую портативную игровую систему Game Boy Color. Нынешней весной у GBC появился наследник, имя которого, Game Boy Advance (то есть «продвинутый»), обязывает ко многому.

Он увидел свет у себя дома, в Японии, 21 марта. Американцы и европейцы получили свои региональные варианты консоли соответственно 11 и 21 июня, но благодаря любезности менеджеров одной из киевских компаний, работающих в сфере видеоигр, привезенный из далеких краев «малыш» и четыре игровых картриджа к нему оказались в наших руках, столь охочих до экзотических новинок, уже в апреле.

Пожалуй, это первый GBA, «засветившийся» в Киеве. Забегая несколько вперед, сообщу, что по сведениям, полученным мною «из первых рук», официальные поставки GBA в Россию и другие страны СНГ начнутся осенью, но в настоящий момент я еще не могу назвать имя компании, которая этим займется, однако отмечу, что читателям нашего журнала она наверняка хорошо известна.

Итак, попытаемся на живом примере разобраться, насколько Game Boy Advance «круче» своего предшественника и в чем это выражается.

Для начала совершим внешний осмотр. Первая партия не отличалась разнообразием расцветок. Их было всего три – белая, молочная и фиолетовая. К американскому релизу будут готовы корпуса более экзотических цветов: «лед», «арктик» и «индиго». Нам же досталась скромная белая консоль, что никоим образом не мешало получать настоящее наслаждение от игр.

В немалой степени этому способствовал отличный жидкокристаллический экран, по всем параметрам значительно опережающий устройство отображения игровой информации своего собрата. Конечно, хотелось бы, чтобы дисплей был оснащен подсветкой, но Nintendo решила не реализовывать эту идею по нескольким причинам, основная из которых – существенное повышение себестоимости продукта.

«Ассортимент» органов управления также расширился. К традиционным кнопкам «Старт», «Выбор», «A», «B» и восьмипозиционному переключателю направлений добавились два «шифта» L и R, на манер триггеров, находящихся под указательными пальцами обеих рук. Признаюсь честно, мои не очень большие руки чувствовали себя вполне комфортно, наверное потому, что японцы тоже не отличаются богатырским сложением.

Гнездо для линк-кабеля в GBA приобретает дополнительное и очень важное значение, ибо к нему можно присоединить не только еще три GBA для мультиплейерных баталий или разборок на гоночных трассах, но и связать консоль с мобильным телефоном, а что отсюда следует, вы и сами догадаетесь.

По возможностям GBA близок к суперпопулярной в начале 90-х телеприставке Super Nintendo, но не забывайте о том, что новая игровая система миниатюрна и весит всего 140 г. ■

Цена в Японии – $90
Производитель Nintendo
Web-сайт www.gameboyadvance.com
95/100

- ☺ **Аппаратная реализация прозрачности, масштабирования и вращения текстур (аналог Mode 7 у SNES)**
- ☺ **Увеличенный цветной LCD-дисплей**
- ☺ **Возможность многопользовательских игр и взаимодействия с мобильными телефонами**
- ☹ **Стереозвучание доступно только с помощью наушников**





F-ZERO ADVANCE
Яркие и красочные сверхскоростные футуристические гонки в специальном графическом режиме Mode 7, что обеспечивает картинке квазитрехмерность. На мой взгляд, лучшая из четверки «протестированных» нами игр.



TOP GEAR ALL-JAPAN GT
А я-то думал, что поиграю в GBA-вариант Gran Turismo. Увы, не сложилось. Несмотря на множество опций по тюнингу автомобилей, выбор погодных условий, неплохую графику и дизайн трасс, игра показалась мне немного скучноватой.



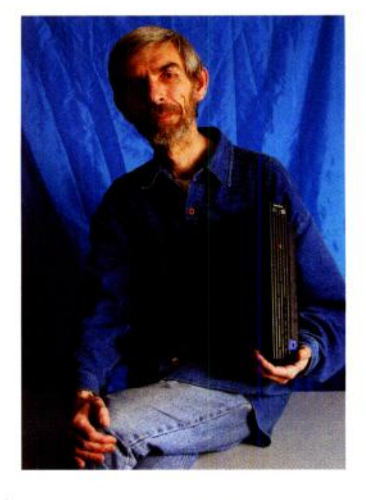
SUPER MARIO ADVANCE
Никто не сомневался в том, что в стартовую линейку для GBA войдет игра с персонажем, ставшим на долгие годы настоящим талисманом Nintendo, – усатым водопроводчиком Марио. В основе игры лежит NES-овский хит Super Mario Bros 2.



MEGA MAN EXE
Один из популярнейших среди «приставочников» персонажей Mega Man в своеобразном гибриде action, стратегии и RPG. Увы, языковый барьер (мы играли в японскую версию) не дал в полной мере насладиться геймплеем.

Sony Playstation 2

Александр Птица



Как бы ни сопротивлялись приверженцы игр для ПК, всем ясно, что в мировых масштабах и по количеству играющих, и по объемам продаж аппаратного и программного обеспечения телеприставки намного превосходят PC. Весь игровой мир замер в напряженном ожидании ноября, когда на заокеанский рынок выйдут Microsoft Xbox и Nintendo GameCube. До тех пор единоличным лидером среди консолей нового поколения будет Sony Playstation 2.

Хотя PS2 продается в европейских странах с ноября прошлого года, ее официальные поставки в страны СНГ еще не начались. Тем не менее единичные экземпляры появляются и в Киеве, поэтому, когда нам представился случай испытать Sony Playstation 2 в деле, грех было отказываться.

Что же я обнаружил внутри синей картонной коробки с логотипом PS2? Две брошюры с инструкциями на семи европейских языках, сетевой шнур, аудиовидеокабель (композитное видео), SCART-переходник, аналоговый игровой контроллер DualShock 2, демо-диск и, наконец, – собственно консоль.

Первое, что бросается в глаза, – необычный для игровой приставки дизайн. При установке в горизонтальном положении этот черный ребристый ящичек напоминает суперстильную элитную аудиоаппаратуру вроде той, которую выпускает компания Bang & Olufsen, а в вертикальном (приставка работает и «стоя») – похож на модерновый офисный небоскреб. Еще одна, казалось бы, мелкая, но свидетельствующая о продуманности дизайна деталь – маленький логотипчик на передней панели сделан поворотным.

Продолжим внешний осмотр, установив приставку горизонтально. В левом нижнем углу находим два USB-порта. Вы можете подумать, что к PS2 запросто сможете подключать весь арсенал PC-периферии, «понимающей» USB. «Оставь надежду, всяк сюда входящий» – для PS2 будут производиться специально разработанные для нее USB-устройства.

Рядом с парой USB-портов расположено еще одно гнездо. Каковы же его функции? Вероятно, вы слышали о стандарте обмена цифровыми данными IEEE 1394. Многим он знаком под именем FireWire, но Sony предпочитает название i-Link. Предполагается, что вскоре через этот порт к PS2 будут подключаться, скажем, цифровые видеокамеры. Однако в настоящее время единственная область применения i-Link – многопользовательские игры с полноэкранным (в отличие от традиционного режима split-screen) воспроизведением игровых сцен. Увы, программных продуктов, поддерживающих i-Link, пока не так много. Первой подобной игрой стал роботосимулятор Armored Core, а совсем недавно список пополнился долгожданной Gran Turismo 3 A-Spec.

Чуть повыше USB- и i-Link-портов мы видим по два разъема для подключения геймпадов и карточек памяти. Эти гнезда точно такие же, как в первой Playstation. Отметим, что игровые контроллеры от PSone совершенно нормально работают и на новой консоли (в чем мы убедились, подключая как обычный цифровой геймпад от первой Playstation, так и аналоговый DualShock от нее же), но для сохранения PS2- и PSone-игр требуются разные типы карточек.

Геймпад DualShock2 от своего предшественника почти ничем не отличается. «Перекраска» из серого в черный, как нетрудно понять, объясняется цветом самой Playstation 2. Но форма та же. Более того, аналоговые рычаги, D-pad, четыре «шифта» и знаменитые кнопки с геометрическими фигурами остались на своих местах.

Нововведение только одно, но достаточно существенное. Отныне все кнопки, кроме *Start* и *Select,* чувствительны к силе нажатия (256 градаций), и теперь, если вы захотите «добавить газу» на трассе автогонки, придется приспособиться к этому. Дело за малым – играми, которые поддерживали бы «такой расклад». И снова среди пионерских в технологическом отношении продуктов, где задействованы «аналоговые» кнопки, я назову все ту же Gran Turismo 3.

Следующий объект нашего изучения – дисковый привод. Он «умеет читать» CD-Audio, CD-ROM и DVD-ROM с соот-



Производитель Sony Computer Entertainment
Модель SCPH–30004
Цена в Киеве – около $450
Web-сайт www.playstation–europe.com

90/100

- ☺ **Высокая производительность**
- ☺ **Весьма качественное воспроизведение VideoDVD**
- ☺ **Суперстильный дизайн**
- ☹ **Отсутствие онлайновых функций**
- ☹ **Малое количество по-настоящему хороших игр**
- ☹ **Отсутствие антиалиасинга в играх первого поколения**



ветствующим программным обеспечением, а также DVD Video (4X для DVD и 24X для CD). Теперь самое время ответить на вопрос – почему до сих пор европейское отделение компании не поставляет PS2 в страны СНГ? Все дело в том, что модель приставки (SCPH-30004), «имеющая хождение» в Европе, обучена воспринимать DVD-диски, относящиеся ко второй зоне, а СНГ причислено (вместе с Африкой) к пятой. Отсюда вытекает необходимость в выпуске специальных партий приставок, соответствующих нашим региональным требованиям. Однако на данном этапе пока еще не удовлетворены потребности западноевропейского рынка – главного для Sony Computer Entertainment of Europe, активные действия по скорейшему продвижению консоли на Восток не предпринимаются.

Ценой неимоверных усилий мне удалось раздобыть мультизонный DVD-диск с записью концерта Deep Purple с Лондонским симфоническим оркестром. Просмотрел я его на одном дыхании. Замечу, что такого качества изображения как по четкости, так и по цветопередаче мой заслуженный ветеран – 20-дюймовый Funai – на своем экране еще не видывал. Тем не менее полного счастья все-таки достичь не удалось. Звук подкачал. Разъем-то для подключения оптического кабеля на задней стенке консоли есть, но Hi-Fi аудиосистемы, поддерживающей DTS и Dolby Digital, поблизости не оказалось.

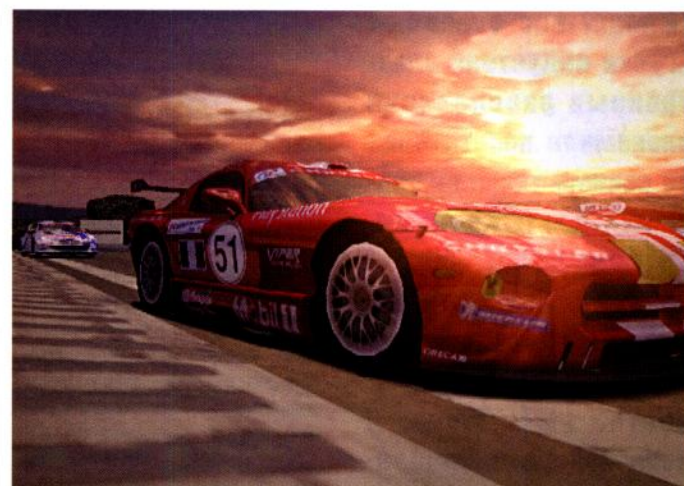
Итак, геймпад – на месте, AV-кабель подключен к соответствующим гнездам телевизора, сетевой шнур – в розетке. Первое включение произведем без диска.

...Несколько секунд на экране космическая чернота, затем возникает звездная туманность, украшенная полетом разноцветных метеоров. Под аккомпанемент футуристических электронных звуков она трансформируется в веселые блуждающие огоньки, на фоне которых появляется меню настроек, состоящее из пунктов *Browser, System Configuration* и *Version*.

Я просто обязан был разобраться во всем этом, ведь в PSX ничего подобного и близко не было. Должен признаться, что рутинные операции настроек выполнять крайне приятно, уж очень элегантен интерфейс. Представьте себе пять вращающихся прозрачных кубиков, каждый из которых соответствует какой-то из настраиваемых опций. Среди них – выбор языка (7 вариантов), подстройка внутренних часов, пропорции экрана (4:3, 16:9, Full), включение/выключение цифрового аудиовыхода и тип видеовыхода (композитное видео или RGB).

В меню *Version->Playstation Driver* обнаружился очень важный пункт для ретроманьяков, собирающихся запускать на PS2 игрушки для первого PSX. Он называется *Texture mapping*, и при установке его в режим *Smooth* будет производиться аппаратное сглаживание текстур, что улучшает (правда, незначительно) визуальные характеристики старых игр.

К сожалению, в библиотеке новых игр суперхиты можно пересчитать по пальцам. Но недавний выход GT3 и Red Faction, а также близящиеся релизы Final Fantasy X и Metal Gear Solid 2, возможно, внесут некоторое оживление в довольно «серенький» (пока) набор существущих игр для PS2.





Нам же при «наличии отсутствия» в Киеве полных лицензионных версий PS2-игр пришлось довольствоваться тремя играбельными демками, записанными на диске, входящем в комплект приставки:

SSX – одна из лучших игр стартовой линейки. Стремительный и веселый симулятор сноуборда от EA Sports;

FIFA 2001 – один тайм игры между «Валенсией» и «Реалом» оставил неплохое впечатление, но не более того;

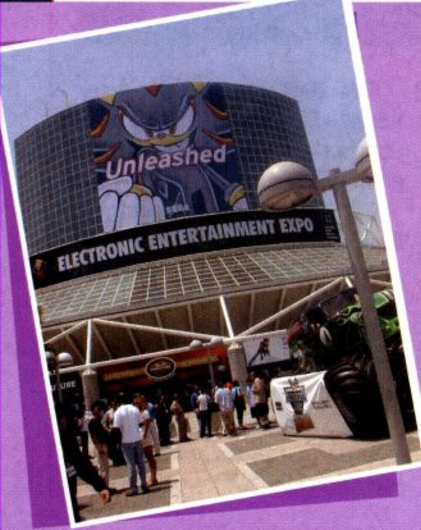
Wild Wild Racing – автогонка от Rage. Как ни странно для продукта этой компании, графическими красотами игра не блещет.

Всех впечатлений от «общения» с PS2 в этом «первом взгляде» все равно не опишешь. Неизбежно, у нас будут и «второй», и «третий», и настоящие полноценные обзоры игр. ■

Новые игры нового тысячелетия: E3 2001 Top 15

Александр Птица

Отшумело, отгремело очередное ежегодное игровое шоу в Лос-Анджелесе. В течение трех майских дней (17–19 мая) все основные игроки индустрии электронных развлечений знакомили посетителей со своими технологическими достижениями, анонсировали новые проекты, демонстрировали прогресс в разработке игр, о которых известно уже давно. И хотя пресса, освещавшая мероприятие, основное внимание уделяла сводкам с фронтов консольных войн, количество, а главное качество игр для PC в очередной раз доказало, что слухи о смерти персонального компьютера как игровой платформы пока преждевременны.



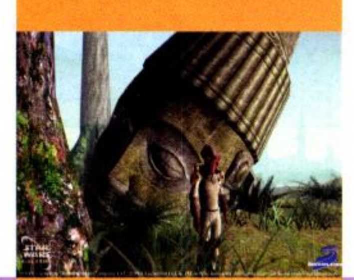


STAR WARS: GALAXIES

Разработчик Verant Interactive
Издатель Lucas Arts
Web-сайт starwarsgalaxies.station.sony.com

Игру показывали за плотно закрытыми дверями избранным счастливчикам, которые, нетвердой походкой выходя из демонстрационной комнаты, придерживали руками отвалившиеся челюсти и бормотали «не могу поверить...такого просто не бывает...жаль, что вас не было с нами». Придя в себя, уважаемые журналисты выплескивали свои впечатления во Всемирную Сеть, не скупясь на комплименты, а в результате SW:G оккупировала верхние строчки почти во всех списках Best of E3 2001.

Поэтому и мы, не мудрствуя лукаво, отдадим дань этому незаурядному проекту, одновременно опечалив основную массу отечественных игроков. Увы,



участие в массовых многопользовательских онлайновых ролевых игрищах (а таковым является SW:G) нашему брату пока недоступно. А как хотелось бы, «войдя в образ» представителя одной из восьми доступных в игре рас, побродить по пустыням родной планеты Люка Скайуокера Татуин или по зеленым лесным массивам Набу.

Вселенная «Звездных войн» эксплуатировалась в несметном числе игр от «дядюшки Лукаса». Но, уверяю вас, такого размаха, как в Galaxies, не было нигде.

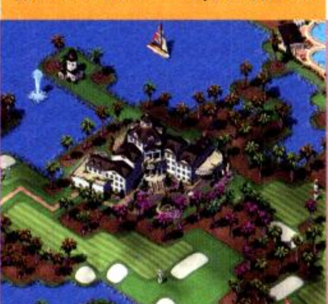
SID MEIER'S SIMGOLFCLUB

Разработчик Maxis/Firaxis
Издатель Electronic Arts
Web-сайт simgolf.ea.com

Незадолго до начала E3 весь игровой мир облетела весть о том, что в офисе Sims-компании Maxis отмечались неоднократные появления великого «дедушки» Сида Мейера с последующим продолжительным «шушуканьем» с глазу на глаз с главным симсоделом Уиллом Райтом. Что же они обсуждали? Неужели какую-нибудь SimCivilization?

Ответ не заставил себя долго ждать, и он оказался, с одной стороны, ожидаемым (снова Sims), с другой – довольно неожиданным – симулятор гольф-клуба. Ясное дело, Симам требуются не только простые радости жизни вроде телевизора, хорошо оплачиваемой работы или вечеринки с соседями, но и более изысканные вещи, та же игра в гольф. Нет, Тайгер Вудс и другие великие спортсмены, подарившие свои имена множеству симуляторов гольфа, в игре Мейера не ожидаются.

На ваши хрупкие плечи падет сразу несколько серьезных должностей – президента

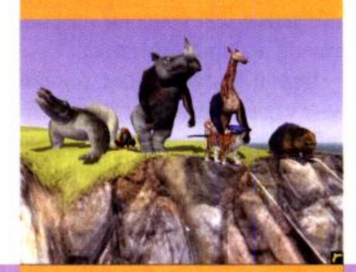


гольф-клуба (без его финансовых решений ничего с места не сдвинется), исполнительного директора (хороший менеджмент – это святое) и, наконец, дизайнера игровых полей.

SIGMA

Разработчик Relic Entertainment
Издатель Microsoft
Web-сайт www.sigma-online.net

После успеха великолепного и многократно обласканного игровой прессой Homeworld у канадских игростроителей из Relic Entertainment явно «поехала крыша», и они занялись безумным проектом, сочетающим в себе элементы стратегии и опыты юных мичуринцев-селекционеров. Первый раз Sigma промелькнула на прошлогодней E3, но тогда весь игровой материал сводился к нескольким наброскам и изложению общей концепции. Идея была признана



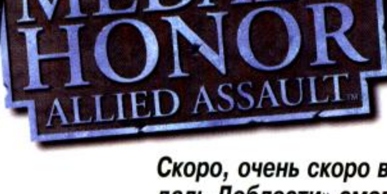
весьма перспективной, и даже сама могучая Microsoft возжелала получить игру в свой издательский портфель.

На сей раз в Лос-Анджелес привезли играбельную демоверсию, свидетельствующую о том, что ребята в течение года не сидели сложа руки, и многие из 50 тварей, гибридизацией которых впоследствии займутся игроки, уже обрели «плоть и кровь», а ландшафты затерянного в Тихом океане островка чем-то (уж не красотой ли?) напоминают Giants: Citizen Kabuto.



Жаль, но этих девочек в самой игре не будет...

Да ты хорошо сохранился, Макс... Когда ждать?



Скоро, очень скоро в «Медаль Доблести» смогут поиграть и владельцы ПК

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Разработчики Gray Matter Studio
Издатель Activision
Web-сайт www.activision.com/games/wolfenstein/

«Возвращение в замок Вольфенстайн» – это одновременно и дань уважения легендарной прародительнице жанра 3D-action, и ее сиквел. Играбельная демо-версия, показанная на E3, произвела на публику вполне приятное впечатление.

...Все начинается с момента, когда мы вместе со специальным агентом Б. Дж. Блашковичем оказываемся внутри тюремной камеры, расположенной в одной из многочисленных комнат замка Вольфенстайн. Выход только один – побег. У ног нашего героя – бездыханное тело охранника. Отлично – пистолет «Люгер», снятый с трупа, нам еще пригодится. Предстоит решение сложнейшей и глобальнейшей задачи. Правая рука Гитлера, безумный парень Гиммлер, похоже, действительно умом тронулся на оккультизме, и, считая себя воплощением древнего военачальника, собирает под свои знамена орды темных сил...

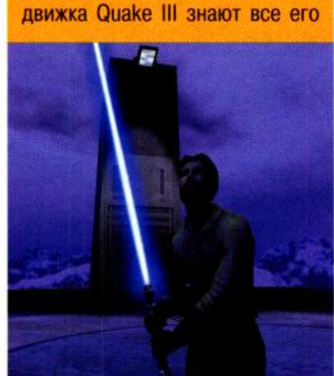
Return to Castle Wolfenstein – шутер в классическом смысле этого слова, так что любители побряцать оружием будут удовлетворены предложенным арсеналом – пистолеты, винтовки, гранаты, снайперки, огнеметы. И все-таки в некоторых ситуациях нашему беглецу из замка придется действовать не силой, а хитростью в стиле «stealth». Те, кто видел демонстрацию на E3, рассказывают об эпизоде, когда Блашкович пробрался незамеченным за спину ничего не подозревающего сумасшедшего ученого и без лишнего шума оставил в его шее свой ножичек.

STAR WARS JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II

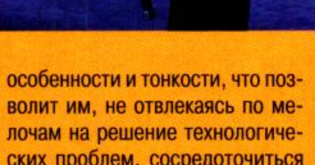
Разработчик Raven Software
Издатель Lucas Arts
Web-сайт www.lucasarts.com

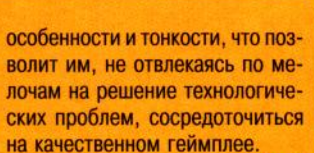
Еще весной появились первые слухи о возвращении Кайла Катарна, но официальные лица из Lucas Arts всячески отнекивались и ничего конкретного на сей счет не говорили. Выставка E3 расставила все точки над «i». Секретный проект стал достоянием общественности, а официальный анонс Jedi Outcast – одной из самых обсуждаемых на выставке тем.

Уже три месяца Raven Software работает над новыми приключениями джедая. «Вороны», пожалуй, не хуже самих авторов движка Quake III знают все его



особенности и тонкости, что позволит им, не отвлекаясь по мелочам на решение технологических проблем, сосредоточиться на качественном геймплее.





Несмотря на столь раннюю стадию разработки, демонстрация на выставке прошла более чем успешно. Обязательные битвы на лазерных мечах, высокая детализация уровней и моделей, словом, «Джедай-изгой» на деле показал свой высокий потенциал. Да пребудет сила с его разработчиками вплоть до релиза игры в 2002 году!

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Разработчик 2015
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.mohaa.ea.com

Две игры из серии Medal of Honor, вышедшие на Sony Playstation, знаменовали собой новый качественный уровень в консольных 3D-action и пользовались просто оглушительной популярностью. Многоопытный издатель Electronic Arts, тонко почувствовав, какие прибыли сулит дальнейшее расширение линейки под раскрученной торговой маркой, к тому же связанной с модной темой Второй мировой, решил добавить к ней еще три игры, в том числе и эту.

Честно говоря, когда в Сети появились первые скриншоты, возникли некоторые сомнения относительно их происхождения (нас не покидало ощущение, что они банально подделаны). Однако «живой»



дебют «Медали» на E3 доказал скептикам, что игра впечатляет. Люди, последний раз по-настоящему испытавшие чувство страха, играя в System Shock 2, признавались, что подобное состояние у них возникло и от «общения» с «Medal of Honor».

MAX PAYNE

Разработчики Remedy Entertainment и 3D Realms
Издатель Gathering of Developers
Web-сайт www.maxpayne.com

Некоторых скептиков уже давненько обуревают глубокие сомнения относительно судьбы «подставленного» некими негодяями и борющегося за восстановление своей поруганной чести крутого полицейского Макса Пэйна. Уж очень неторопливо флегматичные финны из Remedy Entertainment оживляют эту полицейскую историю. Но триумфальное возвращение Макса на подмостки лос-анджелесского Convention Center доказало всем сомневающимся, что пороху в пороховницах у него достаточно. Эффекты a la «Матрица» – в полном блеске. Макс подтвердил, что он настоящий супермен, совершая в замедленном темпе



нырки и другие финты, искусно уворачиваясь от вражеских пуль.

Графическое исполнение игры очевидцы характеризуют как потрясающее и исключительно кинематографичное. Добавим, что все модели оружия имеют реальные прототипы, реалистичные фототекстуры поражают воображение даже бывалых игроков.

По нашим сведениям, уже ведутся тщательные работы по окончательной «полировке» и отлову «багов», и в течение лета слова «when it's done» превратятся в точную дату релиза.

Каждому хочется стать супергероем, особенно в Нью-Йорке





Глаз от красот Dungeon Siege просто не оторвать

За крепкими стенами стенда BioWare избранным показывают Neverwinter Nights

Для кого-то выставка – это шоу, для кого-то – работа

FREEDOM FORCE

Разработчик Irrational Games
Издатели Crave Entertainment/ Electronic Arts
Web-сайт myfreedomforce.com

Супергерои, обладающие сверхъестественными способностями и обитающие в бесчисленных кинофильмах, мультиках, комиксах и детских книжках, – не слишком частые гости в компьютерных играх. Разработчики из Irrational Games решили положить конец такой дискриминации и задумали «тактическую RPG», в которой игроку предстоит в буквальном смысле «строить» своего собственного сверхперсонажа, не размениваясь на



игрища со всяческими эльфами, орками и хафлингами, традиционно населяющими большинство ролевых игр.

Стиль 60-х годов, столь искусно воссозданный в прошлогодней No One Lives Forever, еще раз оживет в игровой атмосфере, яркой и красочной графике, заставках и музыкальном сопровождении Freedom Force.

Ну а зашвырнуть подальше какой-нибудь автобус, взмыть в небо в свободном полете или стереть с лица земли небоскреб – что может быть приятнее для настоящего супергероя.

DUNGEON SIEGE

Разработчик Gas Powered Games
Издатель Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/ games/dungeonsieg

Microsoft постепенно осваивает все новые и новые для себя жанровые территории. «Осада подземелья» станет первым опытом компании в жанре RPG. Крис «Total Annihilation» Тэйлор с коллегами создает цельный трехмерный мир, в котором вам предстоят путешествия в дальние страны и исследование подземелий. Мир на самом деле цельный, и вы не столкнетесь с так надоевшими надписями «Loading» и связанными с этим замедлениями действия и развития сюжета истории, в которой вы принимаете участие. Интересным нововведением обещает стать уникальная система совершенствования вашего персонажа в реальном времени (в зависимости от того, какой стиль ведения битв вы предпочитаете – ближний бой, атаки издалека или использование заклинаний). На радость

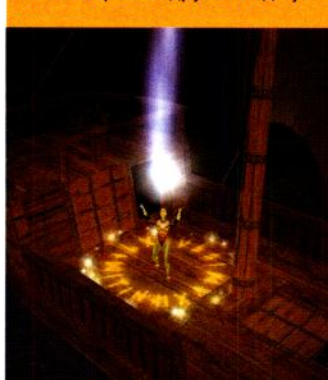


любителям «художественной самодеятельности» разработчики готовят редактор для создания собственных подземелий. Стиль игры – hack'n'slash, то бишь «дьяблоподобный», но говорят, что Dungeon Siege намного краше в плане графики.

NEVERWINTER NIGHTS

Разработчик BioWare
Издатель Interpaly
Web-сайт www.neverwinternights.com

Словосочетание «Dungeons & Dragons» вызывает у настоящего любителя ролевых игр учащенное сердцебиение и поток воспоминаний о долгих и опасных странствиях и битвах. В последние годы компьютерные RPG на основе правил AD&D ассоциировались, в первую очередь, с блистательным сериалом «Врата Балдура». Все было замечательно, но в однопользовательском режиме никоим образом невозможно достичь того эмоционального напряжения, которое возникает, когда в компании хороших друзей под чут-



ким руководством Dungeon Master отыгрываешь свою роль.

С приходом Neverwinter Nights (построенной на базе третьей редакции AD&D) ситуация изменится, ведь игра, главным образом, ориентирована на многопользовательский режим. На одном сервере смогут одновременно обитать до 64 игроков. Первоначально будет доступно около тридцати игровых модулей. А такие по-настоящему уникальные инструменты, как простой и доступный редактор и «динамический Dungeon Master», просто обречены на успех.

MORROWIND

Разработчик-издатель Bethesda
Web-сайт www.elderscrolls.com

Давненько мы не читали «Свитков старейшин» (Elderscrolls), а ведь некогда игры из этой серии (Arena и Daggerfall) пользовались немалой популярностью. Близится момент, когда Bethesda откроет перед нами прекрасный фантастический мир одной из провинций Империи Тамриэль в игре Morrowind. Рассматривая скриншоты, я просто поражался тому, насколько детально прорисованы локации (настоящая ручная работа). Разработчики еще больше подогревают интерес, заявляя о высокой степени интерактивности созданного ими мира и невиданной ранее свободе передвижений и действий. Даже в процессе сражений игроку будет «дарована» возможность регулировать силу атаки.

«Мы постарались сделать мир Morrowind более реалистичным, чем в Daggefall», – признается лидер проекта Тодд Ховард и продолжает: «Дизайнеры уровней так расположили каждое деревце, каждый холм, каждый кустик, что вы не найдете двух похожих друг на друга пейзажей». Конечно, из-за этого несколько уменьшаются общие размеры исследуемых пространств, зато намного возрастает детализация».

Что же выбрать настоящему стратегу: Empire Earth или Age of Mythology?



Так начинаются мифы

Не отвлекайте, пожалуйста, я играю!

AGE OF MYTHOLOGY

Разработчик Ensemble Studios
Издатель Microsoft
Web-сайт www.ensemblestudios.com/aom/

Несколько месяцев подряд создатели игровой серии Age of... (подставьте нужное окончание названия) «в час по чайной ложке» кормили нас скриншотами из таинственной игры под кодовым именем RTS III. Надо сказать, что картинки были весьма интригующими, ибо на их основании можно было сделать однозначный вывод о том, что следующая «Эпоха...» обретет третье измерение. Первый ее публичный «выход в люди», состоявшийся на E3, специалисты признали вполне удачным.

Итак, империи сменились мифологиями, лучшие из игровых идей, принесших заслуженный успех Age of Empires со всеми ее дополнениями, сохранились (действительно, нет смысла отказываться от удачных находок), но, как следует из названия, реальная история уступит место



фантастико-мифологической – с богами, героями и монстрами древних египтян, греков и скандинавов. В рамках каждой из этих культур в игре представлено по три цивилизации, посему общее их число окажется равным девяти.

В визуальном плане Age of Mythology намного превосходит своих предшественников. Благодаря усовершенствованному 3D-движку графика обретет новый уровень детализации, да и такие «фишки», как изменяемая топография или динамическое освещение, не будут лишними.

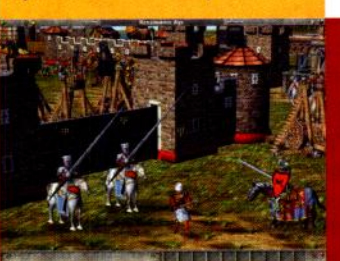
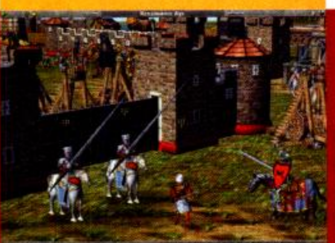
EMPIRE EARTH

Разработчик Stainless Steel Studios
Издатель Sierra
Web-сайт empireearth.sierra.com

Один из отцов–основателей Ensemble Studios и по совместительству ведущий дизайнер Age of Empires Рик Гудмен нынче руководит своим новым коллективом и вместе с ним решает глобальнейшие задачи, создавая стратегическую игру невиданных доселе масштабов. Empire Earth охватывает промежуток примерно в пять тысяч лет (от палеолита до XXIII века), разделенный на 12 исторических эпох.

Да, с рыцарскими атаками средневековья, танковыми прорывами Первой мировой, походами атомных подводных лодок и гигантскими роботами с лазерным оружием в пределах одной отдельно взятой игры мы еще никогда не встречались.

Масштабности замысла под стать высокая технологичность проекта. Трехмерное графическое ядро собственного изготовления способно вращать поля сражений во все стороны. Если

вам захочется приблизиться к своему воину настолько, чтобы внимательно рассмотреть доспехи, в которые он облачен, или понаблюдать за битвой с высоты птичьего полета, то и такие «крайности» подвластны движку Empire Earth.

MYTH III: THE WOLF AGE

Разработчик Mumbo Jumbo
Издатель Gathering of Developers/ Take 2
Web-сайт www.mythwolfage.com

«Мифическая» вселенная живет по циклическим законам. Каждую тысячу лет Великое Зло предпринимает очередную попытку утвердиться в своем царствовании, но, к счастью, всегда находится герой, способный противостоять темным силам. Таким героем в новой игре, сюжет которой разворачивается за десять столетий до Myth II, станет Connacht, известный также под именем Balor. Еще одного персонажа Damas, выступающего в качестве самого верного генерала в свите Connacht, наверняка помнят поклонники сериала. Еще бы, ведь именно в его честь второй



серии был дан подзаголовок Soulblighter.

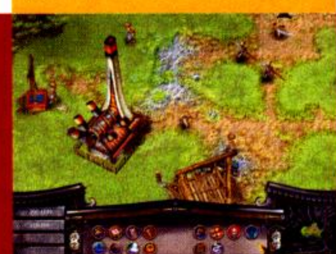
Существенных нововведений в характере геймплея, интерфейсе и управлении не предвидится, поскольку племя Mumbo Jumbo решило не изобретать велосипед, а довести до современного уровня старый добрый «моторчик» от Myth 2, заменив прежние спрайтовые модели персонажей на трехмерные и оживив их с помощью более качественной анимации. А может, в верности традициям и состоит великая сермяжная правда?

BATTLE REALMS

Разработчик Liquid Entertainment
Издатель Crave Entertainment
Web-сайт www.battlerealms.com

Казалось бы, компания разработчиков Liquid Entertainment – «зеленый новичок» в сфере стратегий, но это отнюдь не так. Ее сотрудники во главе с Эдом дель Кастильо, в большинстве своем выходцы из Westwood, прошли отличную школу игростроительства, участвуя в создании классических Command & Conquer и Red Alert.

Как это ни поразительно, Battle Realms обладает настолько большим количеством принципиально новых для стратегий реального времени особенностей геймплея, что причислять ее к сонму бесчисленных C&C-клонов было бы вопиющей несправедливостью. «Новый поворот», к примеру, намечается в старой теме производства юнитов. По традиции они, как на конвейере, штампуются определенными типами строений. Здесь же все совсем по-иному: юниты выбираются из имеющегося в наличии «боевого оборудования», а затем уже обучаются тем или иным боевым навыкам.



Да и внешний антураж более чем экзотичен: нечто вроде феодальной Японии, пропитанной духом дальневосточных «кунг-фу»-боевиков и анимэ.

В гостях у создателей «Казаков»

Олег Данилов

С киевской компанией GSC Game World нас связывают давние дружеские отношения. Еще бы, за созданием одной из лучших игр прошлого года – «Казаков» – мы наблюдали буквально с первых эскизов. Теперь, когда эта неординарная стратегия заняла свое почетное место на полках многих сотен тысяч геймеров во всем мире, GSC работает над новыми оригинальными проектами, с которыми мы и познакомились, посетив офис фирмы.

В настоящий момент создатели «Казаков» разрабатывают одновременно несколько игр, причем одна из них – стратегия American Conquest – была официально анонсирована буквально несколько недель назад. Но начнем мы, пожалуй, с более старых проектов GSC Game World, которые увидят свет уже в этом году.

Наверно, наши постоянные читатели помнят, что во время прошлого посещения GSC («Домашний ПК», № 12, 2000, *www.itc-ua.com*) мы упоминали о планируемом add-on к «Казакам». Теперь, когда работа над этим проектом уже входит в финальную стадию, мы можем обнародовать некоторые подробности, касающиеся этого дополнения.

Итак, add-on должен появиться в сентябре 2001 г. и будет включать в себя предположительно 4 оригинальные кампании по 8 миссий в каждой и несколько новых карт для сетевой игры. Объявлены две новые нации – баварцы и датчане. Завзятые стратеги подтвердят мои слова – военно-морские силы в «Казаках» были сделаны просто великолепно. Что ж, можно только порадоваться тому, что в дополнение войдут, по крайней мере, шесть новых кораблей, включая просто гигантский линкор «Виктория», поразивший нас своей огневой мощью и размерами (стандартный линкор из «Казаков» на его фоне – просто лодочка). Конечно же, в add-on войдут и новые здания, например блокгауз, «населенный» настоящими снайперами, новые квестовые объекты и, естественно, уникальные для каждой нации юниты. Кроме того, существенно улучшена и без того замечательная анимация персонажей. Руководитель GSC Game World Сергей Григорович не исключает возможности появления в будущем еще одного дополнения или, по крайней мере, бесплатного набора карт к игре. Кстати, Сергей допускает, что в однопользовательские миссии будет включена управляемая пауза.

Следующей игрой в плане GSC стоит тактический action Venom, ее релиз запланирован на октябрь 2001 г. В настоящий момент игра проходит активное бета-тестирование, в котором приняли участие и сотрудники «Домашнего ПК». С нашими первыми впечатлениями от Venom вы можете познакомиться на соседних страницах.

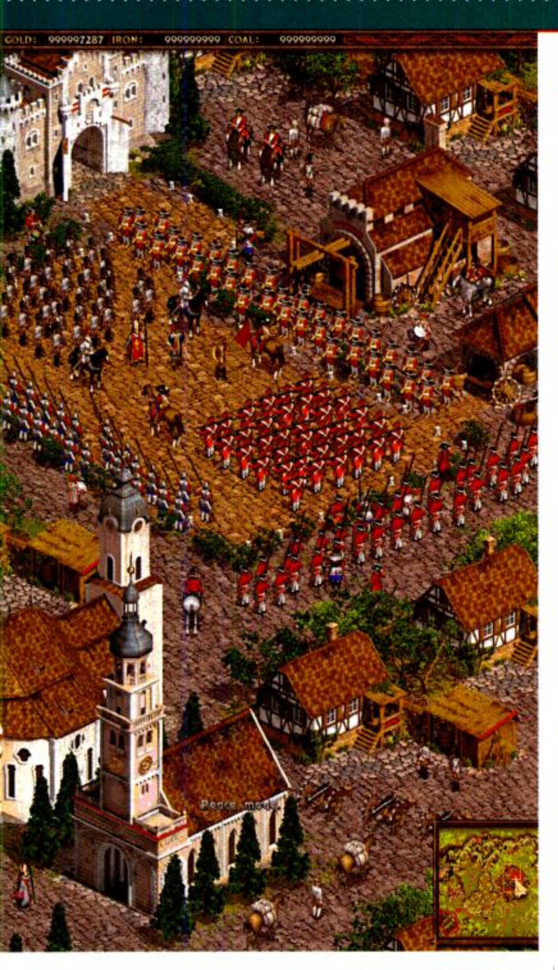
На конец 2001 – начало 2002 года запланирован выход футуристической гоночной аркады HoveRace. Напомним, HoveRace – это гонки на транспортных средствах с гравитационной подвеской и оружием. Идея, заложенная в HoveRace, впервые была воплощена еще в знаменитом Death Track, выпущенном более десяти лет назад. С тех пор очень многие компании (я, например, насчитал более 20 игр) пытались повторить феноменальный успех этой незамысловатой аркады, но... безрезультатно. Надеемся, HoveRace ждет более радужное будущее. На сегодняшний день игра находится в полузаконченном состоянии – готов движок, некоторые треки, модели ховеркаров и гонщиков. Больше всего HoveRace в его нынешнем состоянии напомнил нам смесь из великолепных игр Star Wars Racer и Rollcage. С Racer его роднит необычная динамика движения ховеркаров, с Rollcage – хорошо развитая аркадная составляющая – множество различных бонусов, разбросанных по трассе, красочные графические эффекты. Еще одна аналогия, возникающая при игре в HoveRace, – «Quake на колесах», так как очки гонщикам начисляются не только за победу в заезде, но и за фраги – убитых врагов, которые тут же возникают на трассе вновь. В отличие от выпущенной недавно компанией «Никита» практически аналогичной гоночной аркады «Сафари Биатлон», HoveRace выглядит более интересным проектом. Что ж, подождем конца года и оценим готовую игру.



Новая игра принадлежит к любимейшему жанру компании – стратегиям реального времени. Рабочее название – American Conquest, предполагаемая дата выхода – сентябрь 2002 г.

И наконец, мы добрались до нового проекта GSC Game World, анонсированного не так давно. Эта игра принадлежит к любимейшему жанру компании – стратегиям реального времени. Рабочее название – American Conquest, предполагаемая дата выхода – сентябрь 2002 г. На сегодня информации об этом проекте не так уж и много, но некоторые детали будущей игры уже заставляют с нетерпением ждать ее выхода.

Итак, «Завоевания Америки», как понятно из названия, переносят нас на Американский континент. Игра, являющаяся логическим продол-







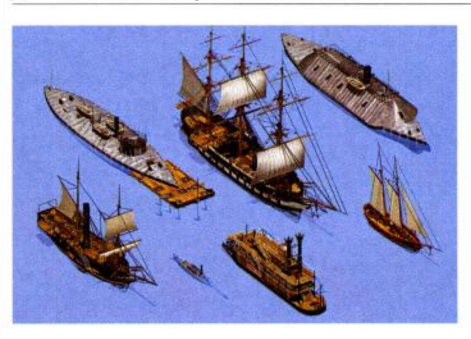


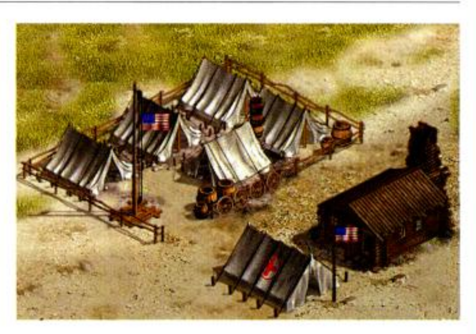
Дополнение к стратегии «Казаки»

жением идей «Казаков», будет охватывать временной период от открытия континента в 1492 г. до объявления независимости Североамериканских колоний в 1776 г. – т. е. более трехсот лет. Пока что в American Conquest планируется 12 игровых наций – англичане, испанцы, французы, голландцы, майя, инки, ацтеки, гуроны, делавары, пуэбло, ирокезы, алгонкины – естественно, каждая со своими плюсами и минусами, уникальными юнитами и строениями. Кроме того, в игре будет и множество индейских племен и государств, с которыми тоже придется воевать и сотрудничать.

Из других «тактико-технических характеристик» игры хочется упомянуть увеличенный в четыре раза размер карт (пешему солдату потребуется около двух часов, чтобы пересечь такую карту) и возросший до 16 тысяч лимит юнитов (Сергей Григорович отметил: «Ну это уже что-то, с этим можно воевать»). Помимо огромных карт, игроки смогут выбирать и несколько видов более маленьких карт. Всего, по предварительным оценкам в «Завоеваниях Америки» планируется до 30 миссий в четырех кампаниях, одиночные миссии и исторические сражения.

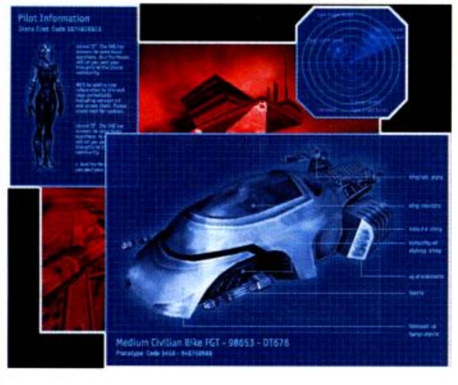
После «Казаков» всякие сомнения в способности GSC Game World создавать исторически достоверные модели зданий и воинских подразделений исчезли, тем не менее в новой игре планка реалистичности будет поднята на еще более высокую отметку. Так, разработчики обещают сделать несколько типов атак для каждого юнита, новые типы формаций и тактических приемов, привести масштаб зданий к бо-







Первые эскизы и screen shot к American Conquest





Эскизы ховеркаров и персонажей из HoveRace







Тактический action Venom

лее реалистичному, ввести систему крепостей с их дальнейшим развитием и апгрейдом, добавить возможность ведения уличных боев, обороны зданий и т. д. Кроме того, не исключено, что будет включен параметр «опыт» для военных юнитов. Особый упор в GSC делают на развитую систему дипломатических отношений в сетевой игре, которая позволит создавать настоящие коалиции между игроками, физически расположенными на разных концах Земли, заключать временные торговые и военные союзы и т. д.

Вообще же, по заявлению PR-менеджера GSC Game World Антона Большакова, в American Conquest роль экономики и строительства по сравнению с «Казаками» будет не так велика. Игрок будет меньше заниматься экономикой (то есть водить толпы крестьян и вручную добывать ресурсы). Не нужно будет застраивать карту домиками – разработана система крепостей: игрок может строить крепость, внутри которой уже есть необходимые здания. Основной упор в «Завоевании Америки» будет сделан именно на боевые действия. Каждый род войск имеет собственные варианты построения (их можно будет собирать из любого количества юнитов), каждое из которых обладает определенными тактическими преимуществами. Таким образом, структура войск в игре получается близкой к структуре реальных армий – игрок может управлять шеренгами, колоннами, каре, батареями пушек, как настоящий полководец. Из простых построений можно будет формировать более сложные и т. д.

Всего перечисленного должно с лихвой хватить для того, чтобы заядлые стратеги внесли American Conquest в список самых ожидаемых игр следующего года. Мы же со своей стороны обещаем, что будем внимательно следить за работой над этим проектом.

И в заключение – о других проектах компании. Юмористическая стратегия про обезьян, наброски к которой так понравились нам во время предыдущего визита в GSC, временно заморожена из-за отсутствия людских ресурсов. Кстати, компания объявляет о найме на работу 2D- и 3D-художников, а также дизайнеров уровней, так что если вы готовы посвятить жизнь разработке компьютерных игр – попробуйте. Предложения нужно отсылать по адресу *anton@gsc-game.kiev.ua.*

А в планах GSC Game World – новая игра. Имея на руках карты огромных размеров, уже можно моделировать небольшую страну – с экономикой, несколькими городами и поселками, дорогами, налогами, дипломатией, границами. Это – логическая трансформация проекта «Атланты», о котором мы вскользь упоминали более полугода назад. Данный проект существует пока что только в виде идеи, и его реализация – дело отдаленного будущего. Но, зная работоспособность и упорство ребят из GSC, можно с уверенностью сказать, что новые игры от этой киевской компании еще поразят нас. ■

Venom – записки бета-тестеров

Олег Данилов

Патруль дефилировал по проселочной дороге прогулочным шагом. Трое солдат шли вразвалочку, положив руки на автоматы, и, кажется, один из них что-то немелодично насвистывал. С такого расстояния даже в оптику невозможно разглядеть висящего, словно огромный паук, на затылке у каждого паразита. Я навел перекрестье на самого дальнего пехотинца и мягко нажал курок. Секундой позже чуть правее тихо ухнула винтовка Дракона.

Как вы могли прочитать в предыдущей статье этого номера, тактический action Venom киевской компании GSC Game World добрался наконец до стадии бета-версии. До релиза игры осталось совсем немного времени, и мы решили ближе познакомиться с почти завершенным проектом, записавшись в добровольные бета-тестеры.

Но давайте по порядку. Движок игры, хотя и отличается уже достаточно приличным возрастом – некоторые алгоритмы были написаны в нем более двух лет назад, выглядит весьма неплохо. Особенно авторам удались уровни на открытой местности – лес, джунгли, пустыня. В плане реализации деревьев, подлеска и больших пространств Venom вообще нет равных. Несколько бедней смотрятся уровни, действие которых происходит в помещениях. Но, с другой стороны, было бы странно ожидать от военных баз, научных лабораторий и т. д. особых архитектурных изысков. Различается и геймплей обеих частей игры. Если на открытых пространствах это осторожные перебежки от дерева к дереву, перемещение по-пластунски, выцеливание противников на вышках, обезвреживание часовых и патрулей – одним словом, действия на чужой территории во враждебном окружении, то в помещениях это action, чем-то напоминающий Deus Ex в варианте его прохождения коммандос. Кроме того, на различных уровнях сложности игра выглядит по-разному: если на arcade и easy Venom похож на аркады вроде Spec Ops, то на normal и тем более на hard это уже почти серьезный симулятор спецназа. Вообще же в игре множество цитат из других action: Counter-Strike, Half-Life, Deus Ex, Delta Force, Spec Ops, System Shock 2, тем не менее, можно смело сказать, что Venom – это самобытный проект, просто-напросто впитавший в себя весь опыт, накопленный игровой индустрией за 10 лет.

Очень неплохим показался нам искусственный интеллект противников – иногда они ведут себя как совершенно реальные солдаты: спешат за подмогой, моментально залегают,



попав под обстрел, рассыпаются цепью в поиске врагов, нагло прут, чувствуя свою силу, прячутся за выступы и ящики, бегут зигзагом, поднимают тревогу, увидев труп, а порой и совершают абсолютно человеческие ошибки. Так, например, когда я залег в подлеске в покрытом туманом лесу, три противника ходили буквально по моей голове, благо, в положении лежа ваш персонаж накрывается маскировочной сетью. Столь лестных слов об интеллекте вашего напарника сказать нельзя – да, он стреляет точнее вас, издалека видит противников, но в остальном он просто как попугай повторяет за вами все действия, да и вариантов команд для управления напарником не так уж и много.

В отличие от других тактических action, в Venom каждый солдат имеет собственный набор характеристик, который влияет на его боевые свойства, – скорость, точность, реакцию, грузоподъемность (да, да, все предметы, оружие и патроны в игре имеют вес). Более того, параметры солдат повышаются от миссии к миссии, так что терять людей в этой игре не рекомендуется.

Противники в игре не блещут разнообразием, но, тем не менее, это позволяет считать Venom именно симулятором, а не аркадой. Вам противостоят солдаты, спецназовцы, ученые и охранники, захваченные инопланетным паразитом (в игре применяется термин «инфицированные»), танки и собственно сами инопланетные твари нескольких видов. Из оружия солдаты спецподразделения C-Force используют несколько модификаций универсальных изменяемых штурмовых винтовок – здесь вам и обычный автомат, и снайперская винтовка, и ракетомет, и шоттан, и гранатомет-миномет, одним словом, арсенал «все-в-одном». Типы брони тоже отличаются, и не только вариантами раскраски.

Сами миссии выполнены очень интересно и при общей похожести заданий – «пробраться, уничтожить, захватить, остановить, перепрограммировать» – выглядят отлично, да и играются великолепно. Некоторые миссии вообще можно назвать дизайнерскими находками. Как правило, каждый уровень в Venom имеет несколько способов прохождения, особенно это касается миссий на открытом воздухе. Причем все варианты по-своему интересны.

Одним словом, Venom нам очень понравился, и если авторы устранят все ошибки бета-версии и некоторые огрехи геймплея, можно будет смело сказать, что Venom станет одной из лучших игр этого года.

P. S. Мы намеренно не рассказали о многопользовательских режимах игры (а их здесь четыре, включая кооперативное прохождение), так как они требуют достаточно большого количества играющих и судить о них сейчас просто не имеет смысла.

Первого противника я снял довольно просто – короткой очередью. Второй пехотинец попытался сбежать, видимо, в надежде добраться до блокпоста и поднять тревогу. Он даже успел сделать пару шагов, но после выстрела Дракона навечно успокоился на желтом песке проселка. А вот третий инсургент успел залечь в кустах и весьма агрессивно отстреливался. Его мы с напарником взяли в клещи и добили из автоматов.

Впереди лежали еще несколько километров вражеской территории... ■

VENOM
Разработчик GSC Game World
Издатель «Руссобит–М»
Жанр тактический action
Web-сайт www.venom3d.com



☺ **Отличная реализация открытых пространств**
☺ **Отличный AI противников**
☹ **Не самая лучшая реализация закрытых пространств**
☹ **Некоторые графические и программные огрехи**

Скучная профессия миротворца

Роман Хархалис

2011 год. Украина. Лидер восточноукраинского сепаратистского движения (!) Владимир Карпов (!) поднимает народное восстание против тирании действующего президента Ивана Влатко (!). Гражданская война распространяется по стране со скоростью лесного пожара, так что без миротворческого корпуса не обойтись. И вот вы, командир отряда «голубых касок», получаете свое первое боевое задание: отбить у противников законного (диктаторского, заметьте) режима деревню Пермовайск (!). Удачи вам в этом нелегком деле!

Конечно, действие игры не ограничится территорией нашей многострадальной страны. Глобальные военные организации – миротворческая ICP и террористическая GHOST – ведут локальные боевые действия по всей планете. Так что повоевать вам придется и в степях Украины, и в африканской пустыне, и в джунглях Восточной Азии. Алжирцам, вьетнамцам, пакистанцам и прочим обитателям потенциально горячих точек советую приглядеться к Conflict Zone повнимательнее: поиск географических, исторических и языковых ляпов может оказаться весьма интересным занятием. Мне, по крайней мере, понравилось...

Рождение этой игры не сопровождалось салютом и звуками фанфар, хотя издавал ее не кто-нибудь, а сама Ubi Soft. Именно она взяла под свою опеку молодую команду с непроизносимым французским названием, впоследствии трансформировавшимся в MASA, которая делала трехмерную RTS под рабочим названием Peacemakers. Пожалуй, кроме фанатов жанра, о ее подготовке и выходе не знал никто. Да и из тех, кто знал, далеко не все обратили внимание на тот факт, что в Conflict Zone важным фактором геймплея будет... PR и освещение боевых действий мировыми информационными агентствами. «Ну-ну», – подумал ваш покорный слуга и стал ждать.

Conflict Zone на поверку оказалась банальнейшим гибридом Ground Control и Command & Conquer. Юные вивисекторы из MASA попросту приделали к игре, похожей по графике и управлению на Ground Control, возможности строительства базы и штамповки юнитов от классического C&C. Обещанный пиар (а мы-то думали...) на самом деле представляет собой... ресурс наподобие нефти, руды или тибериума. Удивлены? Объясняю. По ходу игры на банковский счет вашей организации непрерывным потоком текут денежки, на которые вы покупаете технику и нанимаете личный состав. Однако скорость их поступления непостоянна. По ходу игры на экране время от времени вдруг откуда ни возьмись появляется барышня с микрофоном, зачитывающая очередную сводку с места событий. Да-да, весь мир следит за тем, как вы придерживаетесь Великого Кодекса Борца За Справедливость. Вам полагается: заботиться о раненых (путем постройки госпиталя), свозить гражданское население в конц... пардон, лагерь для перемещенных лиц на специальном вертолете, обеспечивать как можно более выгодное для вас соотношение потерь и уж ни в коем случае не лупить по домикам мирных жителей из дальнобойной артиллерии только потому, что где-то вблизи остановились вражеские танки.

В принципе, Conflict Zone производит двойственное впечатление. То ли множество мелких огрехов портит в общем неплохой продукт, то ли, наоборот, из прилично сделанных составляющих не клеится единое целое – непонятно. Графика вроде бы хорошая, но по уровню детализации моделей, особенно текстур, до Ground Control не дотягивает, хотя пейзажи на скриншотах получаются отменные. Подбор характеристик и специализация юнитов обещают интересный и разнообразный геймплей, однако, увидев ту свалку, в которую превращается первый же бой, в игре разочаровываешься напрочь. Солдаты умеют отступать перед превосходящими силами противника, но не все, не всегда и не вовремя. И так в каждом аспекте Conflict Zone: на всякую бочку меда находится своя ложка дегтя. А еще игра... как бы это помягче выразиться... не завлекает. Дело даже не в полнейшем отсутствии оригинальности – для меня это не помеха. Тем не менее играл я в Conflict Zone исключительно по двум причинам: во-первых, Ground Control пройден уже в десятый раз, а во-вторых, надо писать статью. Геймплей оказался не сложным и не примитивным, не медленным и не сверхдинамичным, не привычным и не оригинальным... В общем, слово «никакой» с теми оттенками смысла, которыми обогатил его молодежный жаргон последних лет, здесь как раз кстати. ■

CONFLICT ZONE
Разработчик MASA
Издатель Ubi Soft
Жанр стратегия
Web-сайт www.conflictzone-thegame.com



- ☺ Неплохая графика
- ☺ Удобное управление камерой
- ☺ Сбалансированный по сложности геймплей
- ☹ Множество мелких недоработок
- ☹ Полное отсутствие оригинальности

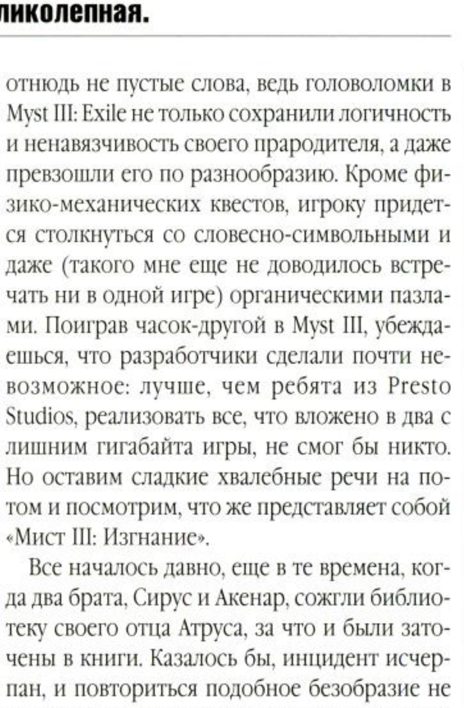
Материализация снов

Александр Переверзов

Выход очередной хорошей игры, а в особенности адвентюры – это всегда событие, тем более – выход продолжения легендарного квеста, имя которого сейчас используется как название целого поджанра адвентюр. И скажу честно, в первый раз держа в руках четырехдисковый плод труда разработчиков из Presto Studios, я несколько опасался. Опасался того, что игра окажется похожей на множество безликих «плоских» квестов, созданных в подражание великому MYST. Опасался еще и потому, что не одна и не две игры, еще до своего появления превозносимые до небес, после релиза оказывались лишь жалким подобием того, чем должны были стать. К счастью, мои страхи оказались напрасными. Игра получилась не просто хорошая, а великолепная.

Перед разработчиками из Presto Studios стояла невероятно сложная задача, и тем приятнее видеть, что они с ней справились. Они не стали слепо следовать абстрактным канонам классического оригинала братьев Миллеров, что сделало бы игру пусть и узнаваемой, но сухой и безвкусной. Не стали ваять что-то свое, новое и непохожее, а нашли ту золотую середину, которая, сохранив обаяние и шарм бессмертного творения компании Cyan, обеспечила игре достойное место среди лучших образцов своего жанра. И это отнюдь не пустые слова, ведь головоломки в Myst III: Exile не только сохранили логичность и ненавязчивость своего прародителя, а даже превзошли его по разнообразию. Кроме физико-механических квестов, игроку придется столкнуться со словесно-символьными и даже (такого мне еще не доводилось встречать ни в одной игре) органическими паззлами. Поиграв часок-другой в Myst III, убеждаешься, что разработчики сделали почти невозможное: лучше, чем ребята из Presto Studios, реализовать все, что вложено в два с лишним гигабайта игры, не смог бы никто. Но оставим сладкие хвалебные речи на потом и посмотрим, что же представляет собой «Мист III: Изгнание».





Все началось давно, еще в те времена, когда два брата, Сирус и Акенар, сожгли библиотеку своего отца Атруса, за что и были заточены в книги. Казалось бы, инцидент исчерпан, и повториться подобное безобразие не должно. Но все оказывается гораздо сложнее. Фолианты в библиотеке были не просто рукописными произведениями сюрреалистического жанра, а книгами-вратами, соединяющими разделенные миры и, как следствие, непосредственно связанными с этими мирами. Таким образом, пожар разрушил не только порталы, но и миры, сопряженные с ними. Пытаясь искупить вину своих чад, Атрус пишет новую книгу Releeshahn, оберегая ее как зеницу ока.

Именно в эту пору вы и оказываетесь в доме мастера и его жены Катерины в качестве приглашенного друга семьи. После краткой беседы с ними и ознакомлением с положением дел в доме появляется еще один, менее желанный гость, который, не долго думая, хватает бесценный фолиант, поджигает мастерскую и уходит через книгу под названием J'nanin. У вас есть два пути: сгореть вместе с мастерской или же отправиться вслед за злодеем. Выбор очевиден: долгий путь от эпохи к эпохе и до победного (или не победного, как получится) конца. По ходу игры, разгадывая одну за другой загадки, узнаешь детали происшедшего. Имя похитителя книги — Сааведро, его мир был разрушен Сирусом и Акенаром, а он сам, проведя двадцать лет в полном одиночестве в покинутых мирах, разработал план мести, в который совершенно бесцеремонно вмешиваетесь вы.

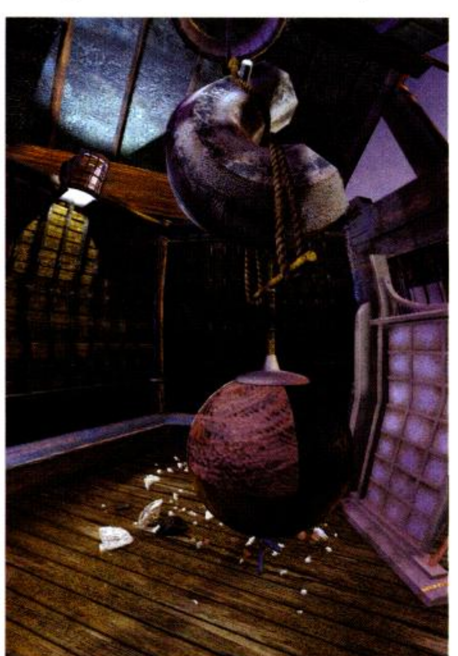
Первая эпоха J'nanin, куда вы попадаете после описанных выше событий, хотя и выглядит не слишком экстравагантно (впечатление производят разве что гигантские бивни, внутри которых находятся книги-врата), но, как и положено по законам вселенной Myst, является отправным пунктом, откуда начинается путешествие по мирам, больше похожим на сон, нежели на реальность. Каждый из них имеет свой символ, состоящий из элементов, чье значение становится ясно только ближе к концу.

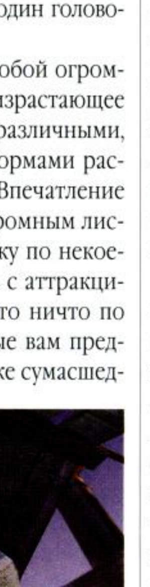
Эпоха Voltaic – тоскливый мир здравого рассудка и железной логики. Здесь все подчинено строгим законам физики и точному расчету. Ни одна дверь не сдвинется с места, пока не получит энергию от турбины, а турбина не будет работать до тех пор, пока не откроется дамба и вода не начнет вращать лопасти. Воздушный корабль неподвижно будет висеть на

тросе, пока в результате долгих и утомительных комбинаций воздуховод не совпадет с пазом, ведущим к баллону дирижабля. Одна ошибка в расчетах, и все придется начинать сначала. Мир прагматизма и линейности, покинутый и забытый, как монумент бессмысленных достижений науки.

То ли дело эпоха Amateria. Безмятежный мир спокойствия и сосредоточенной медитации. Строения в японском стиле на фоне вечернего неба и умиротворяющая музыка как нельзя лучше подходят для того, чтобы отдохнуть после напряженного дня и, абстрагировавшись от всего мира, неторопливо поразмыслить над решением загадок, сочетающих в себе динамику летящего снаряда и философию восточных мыслителей. Не пытайтесь разобраться со всеми загадками быстро: здесь, чтобы понять принцип решения той или иной проблемы, нужны долгие часы наблюдений. Но не стоит слишком расслабляться, путешествие продолжается, и впереди вас ждет еще один головокружительный мир.

Эпоха Edanna представляет собой огромное древовидное растение, произрастающее посреди океана и наполненное различными, существующими в симбиозе, формами растений, животных и насекомых. Впечатление от путешествия по лианам и огромным листьям больше похоже на прогулку по некоему гибриду ботанического сада с аттракционом. Но внешний вид – просто ничто по сравнению с загадками, которые вам предстоит решить. Такие загадки даже сумасшедшему селекционеру в кошмарном сне не приснятся. Для решения некоторых из них нужна просто извращенная фантазия. Как вам понравится ситуация, когда для спуска по спиралеобразному растению нужно, используя оптические способности одного цветка, прожечь сфокусированным лучом другой, наполненный жидкостью, чтобы ее (жидкость) впитало первое растение и приобрело надлежащую форму? В общем, скучать на Edanna не придется.





И наконец, последняя эпоха. Даже не эпоха, а, скорее, то, что от нее осталось. Уродливые обломки органики, переплетенные с электроникой и повисшие в пространстве над облаками. И последняя, самая сложная и основная загадка всей игры. А дальше... Дальше вы узнаете сами, если сможете разгадать все изощренные головоломки четырех эпох и дойдете до конца, вписав свой вариант эпилога. Будет он хорошим или не очень – решать вам.

Но сюжет во вселенной Myst – это еще не самое главное. Самое главное – то, что вокруг вас. Острова здесь просто грандиозны и поражают размахом дизайнерского замысла и художественного воплощения. Трассирующие лучи света, колеблющаяся поверхность водоемов, солнце, которое не просто висит в небе, а сияет и слепит, когда смотришь на него, растения и животные – все это оживляет пейзаж, наполняя его иным, порой скрытым смыслом. Скрупулезно проработанные до мельчайшей песчинки, до самой крохотной травинки или царапинки панорамные экраны с круговым обзором создают иллюзию настоящего присутствия. Кстати, в Myst III они не просто сменяются, как слайды, а плавно переходят друг в друга, чем достигается эффект движения. Кроме того, игровой процесс просто изобилует высококачественным видео, которое настолько органично вплетено в процесс геймплея, что просто дух захватывает. А уж какое это видео! Писать о нем скупыми строками простотаки неблагодарное занятие – это нужно видеть. Динамичное, красочное, экспрессивное, кажется, будто смотришь не на отрендеренные компьютером полигоны, а на мир снов, перенесенный на поверхность компакт-диска. Взять, к примеру, финальный ролик эпохи Voltaic, когда после подключения энергии к небольшому сооружению, стоящему особняком на маленьком островке, в нем активируется гравитационный двигатель, и вся конструкция, буквально вырывая фундамент из земли, взмывает в воздух. При этом процесс разрушения грунта действительно выглядит реалистичным, а сорвавшиеся обломки под действием различных гравитационных полей продолжают висеть и вращаться в воздухе даже после стабилизации основного объекта. Совсем другой случай – финальный ролик эпохи Amateria, где все пазлы основываются на принципе боулинга. Честно говоря, я даже испытал легкий шок, когда понял, что в результате успешного разрешения последней загадки оказался заточенным внутри шара и отправился в путешествие по всем трассам, которые на протяжении испытаний, сам того не подозревая, подготавливал для этого, последнего, приключения.

Говоря о графике, нельзя не сказать и о живых персонажах. Порой, глядя на экран, диву даешься, как естественно и непринужденно ведут себя оцифрованные актеры в интерьерах компьютерных миров – осознавая, что за минутными видеовставками кроется кропотливый труд осветителей, операторов, гримеров, художников и, конечно же, актеров. Кстати, об актерах. Давно я не видел в компьютерных играх таких эмоциональных ролей и глубоких характеров – отрадно, что разработчики не поскупились и пригласили профессиональных актеров. Хотя роль Атруса, как положено, исполнял Rand Miller, на роль Сааведро был выбран Brad Dourif, номинант Академии киноискусств за фильм «Полет над гнездом кукушки».

Возвращаясь к теме реалистичности игры, невозможно обойти вниманием звук, ибо он здесь играет не меньшую роль, чем графика, и заслуживает самых громких похвал. Кроме «естественного» звука, каждая эпоха игры имеет свою собственную музыкальную тему и множество дополнительных сэмплов, которые усиливают атмосферность и создают настроение. Вы ни за что не спутаете восточную мелодию органической эпохи Edanna с индустриально-меланхоличной музыкой энергетической Voltaic или спокойной и по-философски умиротворенной темой Amateria. Да и композиции, исполняемые симфоническим оркестром в особо драматических сценах, не только весьма удачно допол-

MYST III: EXILE
Разработчик Presto Studios
Издатель Ubi Soft Entertainment
Жанр adventure
Web-сайт www.myst3.com



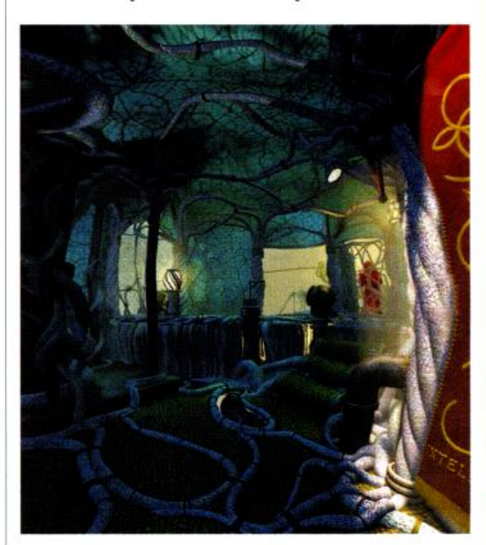
☺ Интересные головоломки
☺ Сюрреалистические миры потрясающей красоты
☺ Интересный сюжет
☺ Несколько вариантов окончания
☺ Великолепная игра актеров
☺ Гармоничное музыкальное сопровождение



няют игру актеров, но иногда достаточно хороши и для прослушивания отдельно от игры, как, например, финальный саундтрек.

Что же касается удобства управления игрой (ведь порой именно от этого зависит, как к игре отнесется пользователь), то режим управления в Myst III, на мой взгляд, является наиболее оптимальным для всех квестов подобного вида. В процессе путешествия по просторам окружающего вас мира курсор находится в центре экрана, а при переходе в альтернативный режим (нажатием правой клавиши мышки) свободно двигается по экрану, позволяя использовать и читать книги – единственный инвентарь, который будет с вами всегда. Кроме того, в процессе освоения территории предусмотрен вариант перехода по ключевым точкам, минуя несколько промежуточных экранов. При этом курсор принимает вид до боли знакомой молнии с логотипа популярного проигрывателя Winamp. К чему бы это? Хотя какая разница. Не ругать же разработчиков за такой курьез?

Кстати, насчет «ругать». Я столько всего лестного наговорил в адрес MIII:E и Presto Studios, но не может же игра быть идеальной? Конечно, не может, но как ни парадоксально, я не заметил ни одного «глюка» или дефекта, за который разработчиков можно было бы забросать тухлыми яйцами. Единственный недостаток, с самого начала бросающийся в глаза, это не слишком убедительное море. Ну не похожа волнообразная деформация отрендеренной морской поверхности на настоящее море. Конечно, можно еще посетовать на чрезмерную сложность многих пазлов, но все они достаточно логичны и для наблюдательного человека вполне разрешимы. Можно сослаться на большой размер инсталляционного файла, немалое количество дисков и относительно высокие системные требования. Но, поверьте, игра стоит того. Наконец, можно повозмущаться по поводу того, что в то время, как компания Cyan выпускает трехмерные квесты, какая-то Presto Studios делает «плоские» игрушки. Но все дело в том, что Myst III: Exile вовсе не выглядит как «плоская» игра, ибо разработчики сделали все возможное, чтобы этого не было заметно. Если же после этих доводов кто-то считает, что игра плоха, то скорее всего жанр adventure просто не его жанр. ■



Другие 48 часов

Олег Данилов

Ну не знаю, карма что ли у гангстерских игр такая... Ну не выходят они толком, хоть ты тресни. Вот фильмы гангстерские – другое дело. Игры же получаются одна другой хуже, и даже воровская романтика их не спасает. Такие дела.

Скажу честно, сначала вторая часть «Гангстеров» мне даже понравилась. Как же, экономическая стратегия с элементами action – мой любимый цвет, мой любимый размер. Неявно проглядывающие «уши» Commandos или, если хотите, Desperados в боевой части. Почти кинематографические, стилизованные под 30-е годы заставки. Динамическая смена дня и ночи, а также погодных условий в почти живом городе. Множество персонажей, согласных присоединиться к вашей банде. Двухуровневая экономика. Сюжетный сценарий (местами я просто рыдал). Все чин чинарем.

Первые две миссии пролетели почти незаметно. Я нанимал гангстеров и громил, забрасывал бомбами офисы конкурентов, отстреливал членов чужой семьи прямо на улице, удирал от полиции, прикупал и продавал недвижимость, охотился за обидчиками, был объявлен в розыск, с удовольствием читал статьи про себя ужасного и моих, к сожалению, мертвых оппонентов в местной газетенке – одним словом, с наслаждением мстил за убитого врагами отца всеми возможными способами.



И вот началась третья миссия. Первый раз я даже не понял, что проиграл. Второй раз тоже. Я самым банальным образом не успевал следить за своими кварталами, перехватывая чужих гангстеров, которые сыпались просто как из дырявого мешка (казалось, что их просто в десяток раз больше, чем моих бойцов). На третий раз я был осторожен и проиграл через пять минут. Здесь я понял, что алгоритм нахождения путей, особенно для автомобилей, не просто плох – он отвратителен. Для того чтобы проехать квартал, мой модный гангстерский родстер делал объезд чуть ли не вокруг всего города, мимоходом нарываясь на усиленные наряды полиции и «шестерок» моего врага. На десятый я решил проходить игру на самом простом уровне сложности. На двадцатый, когда мой родной бутлегер устроил пробежку перед офисом вражеской семьи и пал смертью глупых, я просто пришел в ярость. На тридцатый мне удалось с огромным трудом преодолеть третью миссию – с потерями нервов и персонажей. После чего я безжалостно стер игру со своего винчестера.



Дело даже не в высочайшей сложности Gangsters 2 (это на easy-то) и не в отвратительном AI (хотя он действительно не выдерживает никакой критики), дело в том, что человек, в отличие от компьютера, не может разчетвериться и наблюдать за всеми событиями пусть и в небольшом, но все же плотно населенном городке, контролируя одновременно и экономику, и чуть ли не повседневную жизнь своих собственных громил. Просто уважаемые разработчики из Hothouse, поспешившие гордо объявить о «возвращении крестного отца гангстерских стратегий», плохо продумали собственную игру, не сбалансировали заданий, не потрудились над интуитивностью интерфейса, да просто-напросто спустя рукава отнеслись к бета-тестированию. И печально знаменитая фраза «А идея-то была верной» ни на йоту не оправдывает разработчиков – раньше думать надо было.

Наш вердикт – на свалку истории, вместе с бутлегерами. Пожалуй, Gangsters 2 самая плохая из action/стратегий, из тех, что мне довелось видеть за несколько последних лет. ■

GANGSTERS 2
Разработчик Hothouse Creations
Издатель Eidos Interactive
Жанр action/стратегия
Web-сайт www.gangsters2.com

46/100

- ☺ Оригинальная идея
- ☺ Неплохая графика и музыка
- ☺ Сюжетная кампания
- ☹ Отвратительный алгоритм нахождения пути
- ☹ Высочайшая сложность
- ☹ Непродуманность геймплея

Oops... Sierra did it again

Сергей Светличный

Что делают с курицей, которая несет золотые яйца? Все что угодно, лишь бы она не останавливалась и продолжала в том же духе. И, упаси Господь, ее никто не собирается резать – как можно? Ведь это наше все! Похоже, именно так сейчас рассуждает Sierra, которой несколько лет назад посчастливилось обзавестись именно такой курицей с очень полезными (для «Сьерры», разумеется, не для курицы – ей-то это без разницы) особенностями организма.



Под курицей, естественно, подразумевается популярнейшая игра последних лет – Half-Life. Для испытывавшей тогда определенные финансовые затруднения «Сьерры» ее выпуск оказался как нельзя более кстати – благодаря «Полураспаду», который практически все игровые журналы и онлайновые ресурсы назвали игрой года, она смогла поправить свое финансовое положение, и... тут-то к ней и пришел тот самый аппетит: различные версии игры (Half-Life: Game of the Year Edition, Half-Life: Counter-Strike и т. д., и т. п.) посыпались как из рога изобилия.

Некоторое время назад Sierra анонсировала перевод «Полураспада» на приставку Sega Dreamcast, причем портировать игру было решено не один к одному, а с внесением определенных изменений и усовершенствований. Так, разработчики из Valve создали новые, более детальные, модели оружия, противников и нейтральных персонажей, и, самое главное, они добавили в игру новый эпизод – Blue Shift. Вот тут-то компьютерные игроки, никогда не отличавшиеся особой любовью к «приставочникам», и взвыли в полный голос: это что же, мы в этом году не получим очередной порции Half-Life?! Sierra быстренько сориентировалась и вскоре объявила о намерении выпустить Blue Shift и на ПК.

Итак, начнем по порядку. Изначально мы играли за ученого Гордона Фримэна. Затем, в вышедшем в прошлом году add-on под названием Half-Life: Opposing Force, – за спецназовца Эдриана Шефарда. В Blue Shift под наше начало попадает охранник секретной базы



Black Mesa Барни Калхун. Если так дело пойдет и дальше, в следующей (чуть не написал «серии») части нам предстоит играть за когонибудь из монстров.

Собственно, если начать рассказывать о Blue Shift, получится обзор оригинального Half-Life, поскольку практически ничего нового в этом дополнении нет – ни монстров, ни персонажей, ни оружия – если не считать новинкой уже упомянутые детализированные модели. Они, кстати, одинаково успешно устанавливаются и на Blue Shift, и на сам Half-Life, и на Opposing Force, который также находится на диске (его добавили, видимо, потому, что сам Blue Shift на полноценный add-on не тянет – уж больно короткий, при желании его можно полностью пройти за один вечер).

Игровой процесс очень похож на сам Half-Life – от начального проезда в вагончике монорельсовой дороги по базе Black Mesa с обозреванием местных достопримечательностей и до обязательного посещения чужого мира – иными словами, перед нами все тот же Half-Life, но только теперь он с красной крышечкой и в полтора раза дешевле, чем раньше.

В принципе, как мне показалось, Blue Shift выглядит несколько однообразнее, чем оригинал, хотя и в нем встречаются очень неплохие мини-головоломки, а определенную монотонность просто не успеваешь заметить, поскольку игра слишком быстро заканчивается – настолько быстро, что тут же возникает желание пройти заново или Half-Life, или хотя бы тот же Opposing Force – естественно, с новыми моделями. А там, глядишь, еще одно дополнение подгонят, потому как Black Mesa – база большая, людей на ней в момент аварии было много, и про каждого из них можно делать маленькие наборы миссий, которые принесут пусть небольшие, но зато вполне реальные золотые яйца... ■

HALF-LIFE: BLUE SHIFT
Разработчик Gearbox Software
Издатель Sierra
Жанр first person shooter
Web-сайт www.sierrastudios.com/games/hl-blueshift

78/100

- ☺ Более детальные модели оружия, противников и нейтральных персонажей
- ☺ На диске имеется предыдущий add-on – Half-Life: Opposing Force
- ☺ Не требует наличия оригинальной игры
- ☹ Игра слишком короткая
- ☹ По сравнению с оригиналом нет практически никаких нововведений

TOP 10 ИГР

1	«Казаки»	6	Serious Sam
2	Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	7	Tropico
3	Counter-Strike	8	Baldur's Gate II: Shadows of Amn
4	Black & White	9	Diablo II
5	Heroes of Might and Magic III + add-ons	10	«Проклятые Земли»

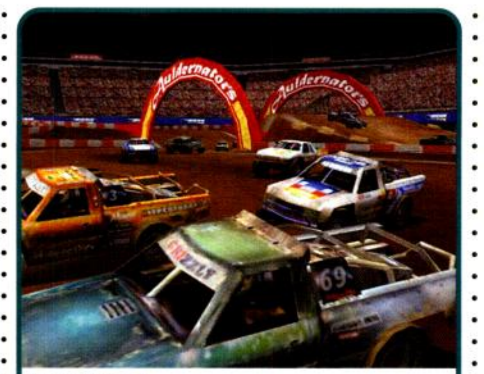
За основу взят онлайновый хит-парад ИгроWeek, проводимый на сайте «ГаММеР» (www.gammer.net/igroweek.html).



STARTOPIA

Разработчик Mucky Foot Productions
Издатель Eidos Interactive
Жанр экономический симулятор
Web-сайт www.muckyfoot.com/startopia/startopia.html
Адрес загрузки ftp://ftp.zdnet.com/gs/strategy/startopia/startopiademo1.exe
Размер 84,6 MB

Startopia – весьма забавная вариация на тему SimCity, в которой вместо поста мэра вам предстоит взять на себя обязанности коменданта космической станции. Межзвездная торговля, туристический бизнес, удовлетворение самых прихотливых желаний инопланетных гостей – вот чем вы будете заниматься.



LEADFOOT

Разработчик-издатель Ratbag Games
Жанр гоночный автосимулятор
Web-сайт www.ratbaggames.com
Адрес загрузки ftp://ftp.sprintcarworld.com.au/Games/LeadFoot_demo_Europe.exe
Размер 8,6 MB

Leadfoot – гоночный симулятор в достаточно редком поджанре – стадионных гонках на внедорожниках. Специально подготовленные грязевые трассы со множеством поворотов и трамплинов, легкие верткие багги или переделанные серийные авто – есть где продемонстрировать мастерство экстремального вождения.



EMPIRE OF THE ANTS

Разработчик-издатель Microids
Жанр симулятор жизни муравейника
Web-сайт www.microids.com/english/Gamesants.html
Адрес загрузки www.3dfiles.com/games/empireoftheants.shtml
Размер 115 MB

Занятые поиском братьев по разуму в Космосе, мы пропустили появление цивилизации на собственной планете – империи муравьев. Игроку предстоит почувствовать себя в роли королевы муравейника – заняться производством рабочих и солдат, строительством подземного города, войной с пауками и другими муравьями.



INDEPENDENCE WAR 2: EDGE OF CHAOS

Разработчик Particle Systems
Издатель Infogrames
Жанр космический симулятор
Web-сайт www.independencewar.com/products/IWAR2/home.htm
Адрес загрузки ftp://209.39.47.130/DEMOS/iwar2demo1.zip
Размер 197,7 MB

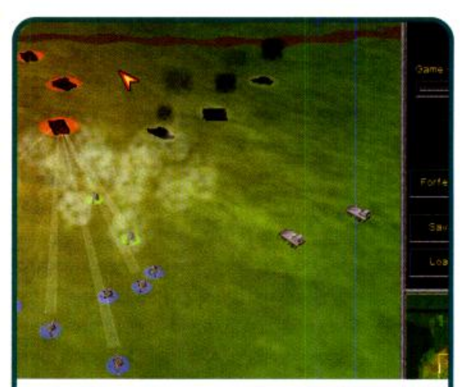
Independence War 2 – продолжение самого красивого космического симулятора прошлого года, отмеченного многими наградами, с великолепнейшей графикой, яркими спецэффектами, интересным сюжетом и потрясающей играбельностью. Действие игры разворачивается через сто лет после Первой войны за независимость.



RAILS ACROSS AMERICA

Разработчик Flying Lab Software
Издатель Strategy First
Жанр экономический симулятор
Web-сайт www.flyinglab.com/rails/
Адрес загрузки www5.playnet.com/media/FEATURE/demos/railsinstall.EXE
Размер 30,7 MB

Со времен великого Railroad Tycoon многие компании пытались создать железнодорожный экономический симулятор. Rails Across America – одна из таких попыток. В отличие от родоначальника жанра в этой игре больший упор сделан на экономическую часть в ущерб не менее увлекательной строительной и управленческой.



REMOTE ASSAULT

Разработчик One Games
Издатель Shrapnel Games
Жанр wargame
Web-сайт www.shrapnelgames.com/one/
Адрес загрузки www.shrapnelgames.com/downloads/rad50.exe
Размер 8 MB

Remote Assault – полностью трехмерная военная игра в реальном времени, действие которой происходит в недалеком будущем. В графическом отношении Remote Assault выглядит достаточно бледно, а вот с точки зрения играбельности сочетание почти классической wargame с принципами управления RTS представляется весьма интересным. ■

СОЗДАНИЕ WEB-СТРАНИЦ ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ».

Бад Смит, Артур Бибек. Пер. с англ.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2001. – 256 с., ил.

75/100



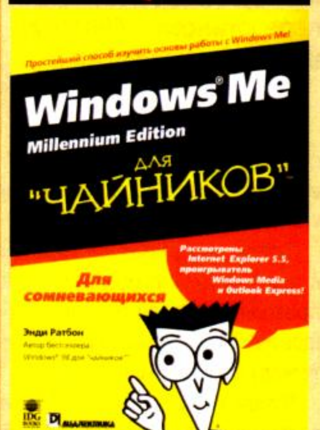
В этой книге, рассчитанной на пользователей с самым разным уровнем подготовки, рассмотрен широкий круг вопросов по созданию, оформлению и информационному наполнению Web-страниц – от основ языка HTML до проблем хостинга и сопровождения сайтов. Довольно много внимания ее авторы уделили популярным инструментам, применяемым для работы с Internet-документами, таким, как Microsoft Front Page Express, Netscape Composer и Adobe Page Mill. Подробно освещены их возможности и особенности, потенциальные проблемы, связанные с применением того или иного инструмента. Собственно приемы работы с программами описаны очень кратко. В принципе, это правильно – для подробного их изучения лучше воспользоваться специальными учебниками.

Авторы решили создать не последовательный учебный курс, а своеобразный справочник, где читатель мог бы быстро найти именно тот материал, который интересует его на данном этапе. Отсюда и основные недостатки книги, заметные в том случае, если читать ее от начала до конца, – повторяющиеся сведения и большое количество перекрестных ссылок. ■

WINDOWS ME ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ».

Энди Ратбон. Пер. с англ.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2001. – 320 с., ил.

70/100



Книга предназначена для начинающих пользователей не только операционной системы Windows Me, но и компьютера вообще. Поэтому повествование в ней начинается с «анатомии» аппаратной части ПК. Далее изложены основы работы в среде Windows – понятно и в оптимальном объеме. Отдельная глава посвящена процессу настройки и оптимизации системы.

Вообще-то книга задумана как справочное пособие. Для этого в ней имеются расширенное оглавление и предметный указатель, а на каждой странице обычно содержится как минимум два заголовка. Так что быстро найти материал на определенную тему не составит труда. Кроме того, автором разработана целая система пиктограмм, облегчающих ориентацию и упрощающих поиск сведений практического плана: советов, подробностей, предостережений, аналогий из Windows 98 и т. п.

«Легкий», по замыслу автора, стиль изложения на поверку оказался не таким уж легким: многочисленные «лирические отступления» порой сильно затрудняют восприятие самого предмета книги – Windows Me и приемов работы с ней. ■

INTERNET EXPLORER 5.5 ДЛЯ WINDOWS ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ».

Дуг Лоу. Пер. с англ.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2001. – 336 с., ил.

90/100



Эта книга научит вас устанавливать, настраивать и использовать Internet Explorer 5.5 – новейшую версию популярного броузера от Microsoft. Однако этими сведениями она не исчерпывается. Скорее, наоборот: здесь раскрыты не только возможности Internet Explorer, но и методы применения его самого и сопутствующих программ для самостоятельного получения информации из Web, интерактивных бесед в реальном времени с помощью программы MSN Messenger, работы с электронной почтой и группами новостей, создания собственных Web-страниц.

Книга написана простым и доступным языком. Чтобы понять изложенные в ней материалы, не обязательно иметь диплом инженера-кибернетика. В то же время в ней нет неуместных шуток и прибауток, которые другие авторы часто применяют для «живости» языка. Сведения в книге расположены в правильной логической последовательности. В итоге ее можно с одинаковым успехом читать от начала до конца или использовать в качестве справочника. Это одно из лучших учебных пособий для начинающих Web-серферов. ■

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc-ua.com. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc-ua.com, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Как сохранить сообщения Outlook Express и настройки dial-up-подключения при переустановке Windows, когда содержимое диска С: полностью удаляется?

Николай Макаров, Киев

Действительно, лучший способ переустановить Windows – делать это не поверх старой системы (в этом случае ошибки старой могут сохраниться), а на чистый диск. Но в этом случае возникает проблема сохранности почтового архива и настроек dial-up.

Попытки экспортировать сообщения из Outlook Express не всегда увенчиваются успехом, и тогда следует поступить так: сохранить на другом диске папку C:\WINDOWS\Application Data\Identities\{набор цифр}\Microsoft\Outlook Express и адресную книгу, файл с расширением .wab, который находится в папке C:\WINDOWS\Application Data\Microsoft\Address Book; после установки Windows запустить в Outlook Express апплет «Импорт» и указать путь к соответствующим директориям.

Чтобы сохранить и затем восстановить почтовые настройки, в Outlook Express используйте апплет «Учетные записи».

Другие почтовые программы, в частности Microsoft Outlook, позволяют архивировать сообщения. Тогда процедура значительно упрощается.

Теперь о настройках dial-up и, главное, о паролях. Здесь необходимо воспользоваться редактором регистра (regedit в командной строке) и экспортировать два ключа: HKEY_CURRENT_USER\RemoteAccess и HKEY_USERS\.DEFAULT\RemoteAccess.

Кроме того, следует сохранить файл с расширением .pwl., который находится в папке Windows.

После переустановки Windows сохраненные ключи надо добавить в регистр (двойной щелчок мыши) и переписать сохраненный файл .pwl поверх нового.

Если же возникла необходимость вспомнить пароль, расшифровать «звездочки» поможет программа 007 WASP. Ее можно найти по адресу *www.iopus.com/download.htm*. ■

В свое время я приобрел материнскую плату ASUS P3B-F. Сейчас настало время модернизации ПК, но менять эту плату не хочется, хотя она поддерживает лишь частоту системной шины 100 MHz. Пожалуйста, подскажите максимально быстрый процессор Pentium III, который совместим с данной платой, и можно ли использовать CPU с поддержкой шины 133 MHz?

Сергей Выжак, Киев

ASUS P3B-F – одна из лучших материнских плат на чипсете Intel 440BX. Вся необходимая информация о ней находится на сайте *www.asus.com*. Эта плата, как и множество других на базе i440BX, поддерживает процессоры Pentium III с частотами до 1000 MHz. В принципе, она способна работать и на частоте системной шины 133 MHz. Единственная проблема, возникающая в этом случае, – нештатная частота AGP 89 MHz, которая гораздо выше стандартной частоты (66 MHz). Впрочем, опыт показывает, что большинство современных видеокарт выдерживают такую частоту в режиме AGP 2X. Исходя из этого, заменять такую материнскую плату не имеет смысла. И обязательно следует использовать самую свежую версию BIOS перед модернизацией процессора. ■

Недавно я купил принтер Canon BJC-2100, отпечатал на нем 10–12 страниц, после чего работать он перестал. На фирме после осмотра принтера мне сказали (привожу дословно): «Практически все принтеры комплектуются демонстрационной заправкой, а это значит, что вся проблема твоего принтера – в закончившемся демо-картридже. Если же возвращать его без поломки и дефектов, то потеряешь $10».

Сергей Шакиров, Киев

Принтеры всегда комплектуются стандартными картриджами, по качеству не уступающими тем, что продаются в розницу. Причем в комплекте должен идти запечатанный картридж, который продавец может вскрыть лишь в присутствии покупателя. Что же касается потери $10, это также неправомерно. Закон о защите прав потребителя предусматривает возможность полного возврата денег в течение двух недель без объяснения причин возврата товара. Поэтому мы всегда советуем: тщательно выбирайте продукт, но не менее тщательно выбирайте и компанию, у которой вы его купите. ■



КОМПЬЮТЕРЫ	у.е.
Celeron-600/64/10.2/4Mb/1.44/15"	410
Celeron-633/64/20.4/8Mb/1.44/48sp/15"	460
Celeron-700/128/20.4/16Mb/1.44/S.B/48sp/15"	510
INTEL Pen. III-650/64/10.2/8Mb/1.44/S.B/48sp/15"	530
INTEL Pen. III-733/64/20.4/16Mb/1.44/S.B/48sp/15"	555
INTEL Pen. III-800/128/20.4/32Mb/1.44/S.B/48sp/15"	620
AMD K7 Athlon-850/64/10.2/16Mb/1.44/S.B/48sp/15"	570
AMD K7 Athlon-1000/64/20.4/32Mb/1.44/S.B/48sp/15"	650
AMD K7 Duron-700/64/10.2/16Mb/1.44/S.B/48sp/15"	515
AMD K7 Duron-800/64/20.4/32Mb/1.44/S.B/48sp/15"	545



БОЛЬШЕ ЧЕМ ИГРА!

Через компьютерный спорт ко всеобщей гармонии человечества!

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited

SAMSUNG CYBER CUP

1й ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ
КУБОК УКРАИНЫ

Организатор – компания Samsung Electronics
www.wcg.com.ua
www.samsung.com.ua

С 22 по 28 сентября – отборочные региональные туры.
С 5 по 14 октября – финальные региональные туры.
С 26 по 28 октября – финальный турнир в Киеве.

Заявки на участие принимаются на саите www.wcg.com.ua:
- от клубов с 15 июня по 15 июля
- от участников с 20 июля по 10 сентября

Победители Чемпионата Украины по обоим видам игр принимают личное участие в Финале Первого Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея (декабрь 2001 года).

* Counter Strike
* Quake 3



ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:



Мир связи





ITWARE

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000 (звонки по Украине бесплатные)